UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA
Progetto QUA_SI
Corso di Dottorato in Società dell'Informazione

SCRITTURE CONVIVIALI

tecnologie per partecipare

Tutor: chiar.mo prof. Paolo Ferri
Facoltà di Scienze della formazione

Tesi di dottorato di:

Carlo MILANI
Matricola n° R00786

Ciclo XXI

Anno Accademico 2008/2009

© 2012 Carlo Milani

copyleft

Quest'opera è stata rilasciata con licenza **Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia**.
Per leggere una copia della licenza visita il sito web
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/ o spedisci una lettera a
Creative Commons, 171
Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Grazie a

V., Ippolita, Steve Kurtz, Brian Martin, Ben Sidoti, Edgardo Eddi il Digardo, Marta rossa, Bartoli, Luisa, Giacomo, Michele, Dario, A. Disolata, Mimmo Pucciarelli, Kalle, Kikka, Grazia y Pino, Giovanni Carrozzini, GuidoT, Geert Lovink, Charles, Depy, JMT, Laurent, Aleks, Ruggio, Giulia, AleD e tutti gli altri che dimentico per la fretta...
e naturalmente a Paolo Ferri per la fiducia.

dubbi, lamentele, suggerimenti

karlessi@alekos.net

a Ines e Ambrogio

a tutti i malati di scrittura

Indice generale

Grazie a....2
Hors-d'oeuvre....5
I – Scrivere è....8
Scrivere per comunicare? 10
Sistemi fra determinismo e libertà....13
(de)Scrivere per creare realtà....16
II – Scritture collaborative per giocare....21
Cadaveri eccellenti....21
Interpretare o non interpretare?....24
Scrivere per comunicare, scrivere per rendere legittimo....28
Giochi in teoria....32
Giochi in pratica....35
Il gioco è un lavoro?....40
Primo: divertirsi; secondo: condividere 44
Scrivere: il gioco di continuare a raccontare....47
III – Scritture collaborative per conoscere 50
L'attività del CAE....50
Dal gioco surrealista ai media tattici....51
L'invasione molecolare....57
La peste in marcia....65
Una scrittura collettiva specializzata....71
IV – Anatomia di una scrittura....78
Verso scritture conviviali....78
Riso per scrivere....80
Descrizione statica di Riso....84
Evoluzione di una scrittura....87
Un passo avanti e due indietro....91
Scambi e interazioni....95
Spazi privati o territori condivisi? Verso nuove soggettività....98
V – Il convivio tecnologico....104
La cultura libresca nell'era digitale....104
La scuola come paradigma: imparare è analogico o digitale?....109
Autori e lettori online fra partecipazione, autopromozione e autosfruttamento. 113
Meraviglie della tecnica: non siamo soli, tutto è la fuori....120
Reti sociali o spazi conviviali? Individuare il collettivo....124
Dessert....133
Accorgimenti per una corretta digestione....133
Qualche questione al posto di una conclusione....134
Bibliografia....137
Monografie....137
Articoli....139
Licenza....141

Hors-d'oeuvre

L'inizio di un testo è l'inizio di un viaggio, ma anche di un banchetto. Antipasto.

Train Lyon-Gèneve, marzo 2008

Ch: Bonjour
K: 'jour
Ch: Excusez-nous, il s'agit d'une parie <italiano on>. Una curiosità: la stiamo osservando da un po', ci domandavamo cosa faccia nella vita. Abbiamo fatto una scommessa.

Ero immerso nella lettura, ma ogni tanto alzavo la testa per guardarmi in giro, distrattamente. La campagna dell'alto Rodano francese scorreva veloce, i rilievi si alzavano annunciando le Alpi. Il riccio e bruno, svaccato davanti a me, chiacchierava e ridacchiava con la castana liscia scarpine leggere. Mi avevano colpito perché non ero riuscito a capire che lingua parlassero. Familiare e al tempo stesso del tutto incomprensibile.

K: Cosa faccio? Beh, leggo... Cosa avete scommesso?
Ch: Secondo me, lei è un sociologo. Anzi, frequenta un dottorato in sociologia, legge mattoni come quello, prende nota. Giusto?
K: E secondo lei, invece? - chiedo alla ragazza
Ch: Lei non parla francese. Pensa che lei abbia a che fare con i computer, informatica insomma, ma secondo me non ha la faccia da *nerd*. E poi, in treno, mi sembra strano che non abbia ancora tirato fuori il computer. No, non può essere: sociologo, senz'altro! Allora, chi ha vinto?

Incredibile. Trasparente va bene, ma a tal punto autoevidente...

K: Avete ragione entrambi. Effettivamente, sto scrivendo la mia tesi di dottorato. Ma in parte vi sbagliate entrambi: in fondo, tra le cose che faccio, mi piace dire di essere traduttore.
Ch: Ah. Spagnolo? Italiano? Svizzero?
K: Italiano. Voi? Non capisco bene la lingua, sembrano fatta con i pezzi di altre lingue.
Ch: Io sono greco-francese. Lei è greca, di Salonicco.
K: Ah, ecco perché!
Ch: Insomma, sei traduttore, sociologo o informatico?
K: Traduco. E pubblico i libri che mi piace tradurre. Per potermi permettere questo privilegio, gioco a fare l'informatico, e il ricercatore: più possibilità di cavarsela!
Ch: Ottima tattica. E noi, cosa facciamo? Su, indovina.
K: Tu potresti essere universitario di qualche disciplina più o meno socio-antropo-

qualchecosa...

Ch: Bravo, sì! Sociologia, ma adesso mi piace più l'antropologia. E lei?

K: mah... in banca no... cantante no... surfista nemmeno... non saprei!

Sono troppo autocentrato. Immaginazione scarsa. Troppo intento a guardarmi l'ombelico, troppo selettivo, affetto da disattenzione selettiva.

[...]

Ch: Dice che è contenta di non essere così facilmente riconoscibile. Dice che vorrebbe sapere qualcosa sulla tua ricerca.

Lei continua a parlottare in questo greco moderno. La squadro un po'.

K: Sì ma tu, chi sei?

D: My name's Depy. I'm <it on> occupo di grafologia legale. Ho studiato legge, ora vorrei specializzarmi sul riconoscimento delle diverse calligrafie in ambito giuridico. E la tua tesi, allora?

Come si fa a parlare di una cosa che ancora non si è capito come fare? Parlare dell'aria fritta! Però trovo piuttosto intriganti queste dichiarazioni preliminari d'identità. Va a finire che siccome scendiamo insieme a Ginevra e ho un'ora prima la coincidenza, andiamo a bere una birra al gingembre all'Info-Kiosque dietro la stazione, a La buvette des Cropettes, dove ancora si può fumare. In Grecia, a quanto pare, si fuma ancora dappertutto.

K: In alto mare. In breve, è una ricerca sulla messa a punto di tecnologie conviviali (specialmente informatiche) attraverso la scrittura collaborativa. [facce interrogative...] Tipo: come parlare di argomenti scientifici complessi, che toccano tutti, senza essere esperti? Si può fare divulgazione, nel senso di promuovere la partecipazione alla costruzione del sapere scientifico, sulle biotecnologie, sulle «nuove tecnologie informatiche», in un linguaggio accessibile? Le decisioni sugli OGM, i computer, internet, l'energia nucleare, ecc. non possono essere lasciate ai tecnici. È pericoloso.

Ch: Credi che internet sia pericolosa?

K: Tutte le tecnologie sono pericolose nel senso che aprono delle porte, delle finestre, costruiscono ponti attraverso i quali si possono vedere, esplorare mondi diversi, ma nello stesso tempo questi mondi e i loro abitanti possono entrare a casa tua. Se non siamo preparati, se non abbiamo una formazione specifica su questa nuova modalità d'essere che sono le nuove tecnologie, siamo fottuti.

Ch: Addirittura... catastrofista... fottuti in che senso?

K: Molto peggio, anzi. è come se fossimo in mezzo a un'autostrada senza automobile, o meglio, a cavallo. Perciò bisogna parlare con quelli che ne sanno, leggere i libri che ne parlano, discuterne fra di noi. Per decidere se rimanere sull'autostrada dotati degli strumenti adatti, se distruggere l'autostrada, o meglio ancora adattarla alle nostre gambe.

Ch: Formazione specifica quindi... ancora corsi? Esami? Test?

K: No, no, formarsi vuol dire trasformarsi, assumere una nuova forma. Insieme agli oggetti tecnologici che creano i nostri mondi. Quando si usano degli oggetti, ci si forma con loro. Si cambiano le cose. Tutto può cambiare.

Charles e Depy sembrano molto interessati. Chiacchiere vivaci. Rischio di perdere il treno. Ci salutiamo come se ci conoscessimo da una vita. Ci scriviamo qualche mail, poi cominciano a rimbalzare, caselle chiuse o spostate. Qualche mese dopo, in estate, mi ritrovo a cercare di spiegare meglio la questione a Laurent, che viene da Lyon in bicicletta insieme ad altri amici. Malgrado o forse grazie all'aiuto dell'eccellente vino, nel giro di mezz'ora Laurent è in grado di fornirmi spunti preziosi per continuare a scrivere. Lo stesso, in altre circostanze, è successo con Chiara, Luisa, Marta, Giacomo, Ben, Eddi, Ruggio e molte altre persone che mi hanno fatto capire meglio cosa dovevo scrivere. Ma non dimentico che questo testo è stato scritto anche per continuare quella discussione iniziata nel fumoso locale ginevrino.

I – Scrivere è

[Scrivere è] «un'attività della solitudine» (Roland Barthes, Variazioni sulla scrittura, 1973)
[Scrivere è] «una solitudine essenziale» (Maurice Blanchot)

Barthes e Blanchot hanno senz'altro ragione, per un motivo biologico: gli esseri viventi che scrivono, diciamo gli esseri umani, sono macchine *autopoietiche*, cioè dotate di una «chiusura operazionale»[1]. Sono anche esseri *autonomi,* dal greco *autos nomos*, «che si dà regole da solo». Tale autonomia rende possibile l'esistenza di individui differenti, autoregolati, e l'eventuale collaborazione di questi individui nella costruzione del sociale, attraverso regole collettive, ma d'altra parte presuppone l'essere soli con sé stessi. Tralasciamo gli aspetti più tecnici delle argomentazioni con cui Humberto Maturana e Francisco Varela differenziano macchine autopoietiche (autonome) e macchine eteropoietiche (eteronome). L'importante è sapere che, pur intrattenendo continue relazioni e scambi di materia ed energia con l'esterno, queste macchine autonome producono il loro mondo interno in maniera coerente, senza rispondere a logiche di input/output, cioè si occupano di auto-costruirsi e basta. A tutti i livelli: le cellule che compongono gli esseri umani (come tutti gli altri esseri viventi) trasformano il cibo, l'aria, l'acqua, in altre cellule, tessuti, organi. Ognuno, dalla molecola alla cellula, dal tessuto all'organo, fa il suo interesse; e così, con il solo scopo di moltiplicarsi, questi esseri umani prendono materia dall'esterno, con questa materia crescono, si modificano e si sostentano, poi tendono a riprodursi, e i bambini sappiamo che da grandi spesso fanno altri bambini, e così via. Una faccenda piuttosto autoreferenziale. Ricorsiva. Gli esseri umani sono degli *strani anelli ricorsivi*, secondo la suggestiva immagine divulgata da Douglas C. Hofstadter[2].

In altre parole, questi esseri viventi non possono mai uscire da loro stessi e guardarsi dal di fuori. La ketamina[3] funziona così così, il coma profondo può essere un metodo, la meditazione profonda[4] forse è meno pericolosa, ma si tratta comunque di

---

[1] Chiusura operazionale non significa che il sistema autopoietico sia chiuso (cioè che non abbia scambi di energia e materia con l'esterno) ma che i comportamenti del sistema nell'interazione con l'esterno sono totalmente autoreferenziali; ovvero, la risposta di un sistema agli input esterni dipende *esclusivamente* dallo stato interno del sistema stesso e non dagli input esterni. Si veda Humberto Maturana, Francisco Varela, *Autopoiesi e Cognizione*, Marsilio, Padova, 1980, *passim*.

[2] Douglas C. Hofstadter, *Anelli nell'io. Che cosa c'è al cuore della coscienza?*, Mondadori, Milano, 2008.

[3] Anestetico dissociativo per uso veterinario e umano. È commercializzata con i nomi di *Ketalar*, *Ketanest* e *Ketaset*. A dosi sub-anestetiche causa forti dissociazioni psichiche e presenta lievi effetti analgesici; per queste ragioni è largamente impiegata come sostanza stupefacente.

[4] Studi recenti mostrano che la meditazione profonda è in grado di modificare la percezione della realtà esterna in quanto modifica le connessioni neurali dei soggetti meditanti. È quindi scientificamente supportabile l'idea che la meditazione consenta in qualche modo di ovviare alla solitudine e di venire in contatto con l'universo esterno. Si veda Antoine Lutz, Lawrence L. Greischar, Nancy B. Rawlings, Matthieu Ricard, and Richard J. Davidson, «Long-term meditators self-induce high-amplitude gamma synchrony during mental practice », *PNAS*, November 16, 2004 ¸vol. 101, no. 46, 16369 –16373, http://www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.0407401101/

stati alterati di coscienza. Non solo: dal punto di vista neurologico, non vi è alcuna differenza tra un'allucinazione costruita internamente e una percezione reale derivante dall'esterno, perché il cervello umano è perfettamente in grado di ingannare sé stesso, creando universi finzionali[5].

In quanto costituito di percezioni soggettive, anche il sociale, a maggior ragione, non è un dato di fatto stabile, ma il frutto di molteplici accordi stabiliti da individui autonomi, riuniti o meno in organizzazioni. La realtà sociale è una costruzione mentale, una proiezione frutto della libera attività dell'immaginario. L'istituzione della realtà sociale è quindi un processo storico, non è ineluttabile. Cornelius Castoriadis ha chiarito meglio di ogni altro le dinamiche istitutive del reale, a partire dal ribollire psichico degli individui. Per Castoriadis il reale viene istituito attraverso un'incessante genesi sociostorica, un insieme di flussi sociali, culturali, artistici, sociologici, psichici, economici, ecc. che costruiscono un'immagine del mondo[6]. La realtà sociostorica viene poi viene ipostatizzata in alcune forme istituzionali (stati-nazione, religioni, forme culturali più o meno codificate), capaci di cristallizzare il flusso caotico del divenire e di prendere possesso della realtà, esercitando diverse forme di dominio. Le istituzioni sociali che modificano la realtà (si pensi ai sistemi legislativi) si pongono come realtà oggettive alla stregua del mondo naturale, ma di fatto non seguono alcuna legge oggettiva (tipo costanti fisiche o leggi matematiche). Questa scoperta coincide con la consapevolezza che la realtà si può modificare sempre e comunque, proprio perché relativa e non assoluta, cioè costitutivamente priva di qualsiasi fondazione oggettiva.

La letteratura attinge da sempre a piene mani da questa consapevolezza che la realtà è una forma di allucinazione consensuale, basata sulle capacità cerebrali degli esseri umani di ricordare il passato e progettare il futuro, formulandone un racconto condiviso[7]. Altri ribadiscono il concetto in maniera più filosofica, sottolineando che non si può trascendere il corpo, né il linguaggio[8]. Insomma, una caratteristica specifica degli esseri umani è la solitudine, che possiamo ridefinire come la capacità di cogliere

---

[5] Secondo il costruttivismo non è possibile perseguire una rappresentazione oggettiva della realtà perché il mondo esperienziale in cui viviamo è il risultato della nostra attività costruttrice. La cognizione è un processo vitale, ovvero vivere è un processo cognitivo. I problemi epistemologici (relativi alla conoscenza) sono senz'altro problemi ontologici (relativi all'esistenza di chi conosce). Ma ciò non toglie che la realtà esista indipendentemente dalle nostre percezioni! Preferiamo perciò parlare di relativismo radicale per sottolineare il fatto che la realtà è relativa alle percezioni, cioè non si dà in maniera assoluta ma «in relazione» alle percezioni. Si veda in proposito Tomàs Ibanez, *Il libero pensiero. Elogio del relativismo*, Elèuthera, Milano, 2007, parte prima, *passim*.

[6] Si veda in particolare il classico Cornelius Castoriadis, *La costituzione immaginaria della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 1974. Una buona introduzione alle tematiche dell'immaginario è Eduardo Colombo (cur.), *L'immaginario capovolto*, Elèuthera, Milano, 1987.

[7] Pedro Calderon de la Barca, *La vida es sueño*; si veda anche Jorge Luis Borges. L'immaginario fantascientifico è ricco di allucinazioni consensuli, dalla Matrice del classico cyberpunk William Gibson, *Neuromante*, fino all'incubo insapore di Matrix (trilogia cinematografica dei fratelli Wachowsky).

[8] Hans-Georg Gadamer, «l'essere, che può essere compreso, è linguaggio», Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, 1980, p. 124. Da notare che la relativa è restrittiva, sta per «relativamente a quello che può essere compreso», nell'originale: «Sein, das verstanden werden kann, ist Sprache».

la propria costitutiva «chiusura operazionale» attraverso la riflessività. La riflessività è la possibilità di rappresentare se stesso come attività rappresentativa e di mettersi come tale in discussione. Mai come quando si scrive ci si rende conto della riflessività, che ci mette in grado di oggettivare, rendere esterno a noi il nostro pensiero.

Ma prima di tradursi (a volte) nella scrittura, la riflessività è quella cosa che chiamiamo coscienza. La coscienza è innanzitutto «coscienza di sé»: rende possibile l'auto riconoscimento di ogni individuo umano attraverso la possibilità di rappresentarsi senza uscire da sé stessi. E sembra implicare la solitudine completa. Siamo soli proprio per il fatto che lo psichismo umano non può essere spiegato attraverso fattori esclusivamente biologici.

Anche quando riesce a dissezionare il funzionamento delle molecole neuronali, il riduzionismo scientista non riesce a spiegare lo svolgersi nel tempo della psiche, cioè la cognizione nel suo farsi. Nemmeno si può considerare un semplice automa logico, una sorta di macchina di Turing obbediente a un programma biologico. Possiamo rappresentarci a noi stessi perché siamo soli, cioè ognuno di noi è solo, e non c'è modo di uscire «fuori» – anzi, non esiste forse nessun «fuori». Se vogliamo che esistano individui, dobbiamo accettare la solitudine. Allora scrivere è necessariamente un'attività della solitudine? Non esiste alcuna possibilità di stare davvero con gli altri, tanto meno attraverso la pratica della scrittura?

Scrivere per comunicare?

Eppure siamo nell'era della comunicazione, dell'informazione automatica. Informatica e telecomunicazioni. *Media communication*. ITC. Il pensiero corre a milioni di automi umani seduti davanti al proprio computer che scrivono, soli, per «inviare informazioni» ad altri automi, che biologicamente sono «chiusi», inadatti a ricevere informazioni dall'esterno.

In questo senso, gli unici automi a potersi davvero scambiare informazioni sono le macchine eteropoietiche, non viventi, come i computer. Loro sì che possono ricevere input, elaborarli, e sputare output. Un computer mangia elettricità e genera dati elaborati. Non genera pezzi del suo *case*, parti di processore o addirittura altri computer! Per chi ha un programma biologico da svolgere, e magari portare a termine, e non può uscire dal proprio corpo né dal proprio linguaggio, la cosa sembra più difficile.

Per di più, la metafora del programma, per quanto suggestiva e molto diffusa, non regge. Infatti, le macchine meccaniche vengono progettate per un fine più o meno preciso; nel progetto e nella realizzazione, ogni componente concorre al tutto e isolato non ha alcun senso. Il processore senza dissipatore è ridicolo, come la solitudine del disco fisso privo di computer. Ma anche l'hardware senza software è inutile: così il programma mette in atto le virtualità del progetto. Al contrario, le «parti» che compongono gli esseri umani sono preesistenti: elettroni, molecole, cellule, tessuti, organi, apparati non funzionano in virtù di un programma preesistente.

Gli animali, per vivere, hanno bisogno di nutrimento più che di informazione. Allo stesso modo, le cellule non sono governate da segnali, ma dalla materia. Tuttavia l'era

dell'informatica ci mostra ogni giorno che possiamo prendere possesso della materia e farci passare informazioni. Possiamo domare gli elettroni e trasformarli in musica. [...] Ma un elettrone o una cellula senza organismo rimangono una cellula o un elettrone. Esistevano prima di noi. La gerarchia riduzionista che incastra delle parti per fare un tutto, sul modello antico dell'«albero di Porfirio», deve lasciar posto alla libertà e all'uguaglianza. Il piccolo non fa il grande più di quanto il grande non faccia il piccolo. Le «parti» e il «tutto» hanno il medesimo statuto. Contrariamente a un macchina artificiale derivata da un piano, in una macchina naturale derivata da una storia una parte che non trovasse il suo rendiconto avrebbe scelto un'altra strada. La selezione naturale guida l'evoluzione degli animali e al tempo stesso quella delle loro cellule. La costruzione dell'organismo (ontogenesi) non è un processo indipendente dall'evoluzione (filogenesi). È sempre lo stesso processo, in ogni momento, qui e ora (ontofilogenesi)[9].

Per il nostro discorso, importa che le macchine meccaniche possono essere eterodirette (programmate, guidate, controllate dall'esterno), mentre queste macchine viventi non possono essere convinte o persuase di nulla che non abbiano già accettato *a priori*. Ciò significa che la comunicazione non serve a trasferire informazioni da un essere umano all'altro.

La logica dialettica, considerata dal punto di vista biologico, sembra essere una bufala pazzesca, sia nella versione aristotelica del terzo escluso, sia in quella hegeliana della tesi che si rovescia in antitesi fino a coniugarsi in sintesi. Infatti, se teniamo lo sguardo fisso sugli individui reali, in termini biologici l'apprendimento cognitivo comunemente definito «comunicazione», non trasferisce affatto informazioni neutre, relative a una realtà oggettiva, da un singolo individuo a un altro. La persuasione, come la manipolazione o persino l'argomentazione che sfocia in un accordo, non ha nulla a che fare con il riconoscimento di una presunta realtà esterna oggettivamente vera, descritta da un'informazione depurata dalla materialità[10]. Di fatto, i processi comunicativi non rispecchiano realtà preesistenti, ma creano nuove realtà più o meno condivise. Questo vale per la comunicazione verbale come per la comunicazione scritta, e in maniera ancora più evidente per i *mass media*. Gli schermi televisivi senza spettatori comunicano?

Inoltre, le categorie attraverso le quali descriviamo il mondo in maniera grossolana non sono uno specchio della realtà, ma dipendono dalle complesse interazioni che gli esseri umani intrattengono fra loro e con l'ambiente. Le categorie sono il livello linguistico con il quale facciamo i conti ogni volta che cerchiamo di comunicare.

Immaginiamo una situazione comunicativa banale: Pericle vede Aspasia e le dice: «Aspasia, sei bella!». A ben vedere non si trasferisce proprio nulla, piuttosto si verificano molteplici «traduzioni» fra sistemi eterogenei. Negli occhi di Pericle, le retine vengono colpite dall'immagine di Aspasia, ossia traducono le onde luminose (fotoni) che colpiscono il corpo di lei in sostanze chimiche (neurotrasmettitori), che percorrono il nervo ottico fino al cervello[11]; di qui l'impulso elettrico circola

---

[9] Jean-Jacques Kupiec, Pierre Sonigo, *Ni dieu, ni gène*, Seuil, Paris, 2000, p. 147, traduzione mia.

[10] Philippe Breton, *Convaincre sans manipuler*, La Découverte, Paris, 2008.

[11] Le cose sono ben più complicate. Basta dare uno sguardo a un'enciclopedia, anche online, per rendersene conto. «Ciascuna parte dell'occhio ha una sua caratteristica fisiologica. Nello svolgere la sua funzione, l'occhio si comporta come la camera di una macchina fotografica, originando la

vorticosamente in diverse aree, viene tradotto in energia potenziale in grado di smuovere nell'apparato fonatorio di Pericle una scarica di energia cinetica, che articola l'esclamazione seguendo le regole di un codice noto a entrambi.

Ma Aspasia non sembra convinta e distoglie lo sguardo: sa bene di esser bella, ma vuole ben altro da Pericle. Guardiamo più da vicino cosa accade: le onde sonore captate dal suo padiglione auricolare penetrano nel condotto uditivo facendo vibrare la membrana del timpano; il movimento trasmesso ai tre ossicini dell'orecchio medio diventa impulso nervoso nell'orecchio interno, percorre il nervo cocleare fino a essere smistato in diverse aree dell'encefalo. Il cervello di Aspasia è un turbinio: la corteccia uditiva proietta le parole nell'area di Wernicke, le parole vengono comprese ed è un subbuglio, le sinapsi del giro angolare registrano un'intensa attività, fino a sollecitare l'area di Broca: Aspasia sta per parlare, poi ci ripensa e distoglie lo sguardo[12]. Nessun rossore la tradisce sulle gote, ma se piazziamo uno stetoscopio sul petto di Aspasia, scopriamo che, nonostante la sua disinvoltura, il suo cuore batte più rapidamente perché il sangue affluisce più rapido da quando ha udito le parole di Pericle.

Entrambi sono impegnati a riposizionare continuamente i propri pezzi nello spazio di gioco che stanno costruendo insieme, di una realtà comunicativa che viene costruita e percorsa da loro stessi. Fuor di metafora, nei processi di «comunicazione» vengono eccitati determinati circuiti neuronali, selezionandone alcuni invece che altri, magari favorendo il rafforzamento di connessioni esistenti o l'insorgere di nuove connessioni. Si verificano dei cambiamenti apprezzabili negli individui coinvolti, ma non si sposta nessuna sostanza neutra che possiamo individuare e chiamare informazione. L'interazione ricorsiva fra due esseri viventi determina una co-evoluzione plastica, dove ognuno rimodella i propri stati di coerenza interna, in modo da creare un nuovo stato di reciproca coerenza, un campo di interazione comune. Questo processo viene definito *accoppiamento strutturale*[13]. Gli stati interni e le successive traduzioni possono essere osservati per mezzo di molti strumenti.

Ogni osservazione è situata, cioè posizionata nel tempo e nello spazio, relativa a un

---

formazione dell'immagine posteriormente, a livello della retina, eccitando la sensibilità delle cellule presenti che, attraverso il nervo ottico, raggiungono i centri gnistici e mnemonici a livello corticale: mediante associazione diretta si giunge a dare un nome a quanto si vede. Prendendo in esame un bastoncello e la sua peculiare struttura, il funzionamento fisiologico dell'occhio può essere così illustrato: in una situazione di oscurità (al buio), vi si trova la rodopsina (pigmento visivo del bastoncello) collegata ad una proteina, la trasducina, collegata a sua volta ad un enzima; all'interno della cellula i canali per il Na sono aperti grazie alla presenza del GMP c, e il potenziale di membrana è di circa -50mv, determinando a livello del terminale sinapsico, data la presenza di un potenziale elettrotonico, il rilascio del neurotrasmettitore. Quando però la rodopsina si collega con un fotone (alla luce), si generano dei fenomeni a cascata: si attiva la trasducina che attiva l'enzima, che scinde il GMP, la cui diminuzione massimale chiude i canali del Na. Con la chiusura dei canali del Na e con l'iperpolarizzazione della cellula cessa anche il rilascio del neurotrasmettitore. Nell'occhio, l'iperpolarizzazione della cellula corrisponde alla creazione di potenziale d'azione che viene propagato nelle cellule accessorie bipolari e gangliari i cui assoni costituiscono il nervo ottico». http://it.wikipedia.org/wiki/Occhio

[12] Anche in questo caso, le cose sono molto più complicate. http://fisicaondemusica.unimore.it/Anatomia_dell_apparato_uditivo.html

[13] Humberto R. Maturana, Francisco Varela, *op. cit.*, p. 78.

sistema di riferimento, agli strumenti di misurazione utilizzati, all'ideologia e ai valori dell'osservatore e così via. L'osservazione può essere oggettivata (reificata, cosificata) in una descrizione. Non si pensi però che sia possibile affinare la descrizione al punto che nulla sfugga più, che tutto sia sotto controllo. Nessuna descrizione, per quanto dettagliata e multidisciplinare, per quanto approfondita e multimediale, può mai rendere conto perfettamente della realtà osservata. La realtà eccede sempre.

Dal canto suo, la scrittura si limita a collegare tracce, ad abbozzare mappe. Il riduzionismo è una partita persa, non si può evitare il sussistere di enormi sacche non codificate, pronte a dare luogo a nuove associazioni, riserve inesauribile d'immaginario. La scrittura non rischia mai di rimanere senza materia prima.

Sistemi fra determinismo e libertà

Nel caso della scrittura, i passaggi si moltiplicano, perché sono coinvolti molti altri mediatori rispetto a un'interazione *vis à vis* fra due individui. La scrittura di una lettera, oltre a implicare l'attività coordinata di molte aree cerebrali e di diversi muscoli dello scrivente, comporta l'intervento di: carta e penna, busta, francobollo, ufficio postale, postino, ecc. (ognuno con i relativi stati interni descrivibili a diversi livelli di dettaglio: il funzionamento della penna e del sistema postale sono entrambi necessari all'accoppiamento strutturale fra chi scrive e chi legge). La scrittura di una email implica il funzionamento di diversi sistemi reticolari, ognuno retto da regole specifiche. La scrittura online mediata dal computer, attraverso strumenti di collaborazione come wiki o simili, comporta l'intervento di un numero ancora più elevato di protocolli informatici, regole di scrittura, metodi di pubblicazione, dinamiche d'interazione di gruppo. Anche in questo caso, nessuna sostanza informativa viene spostata dall'autore a beneficio del lettore.

Come mai questa parola tuttofare, «informazione», occupa tanto spazio? Il paradigma informazionale non è sempre stato dominante. Ma a partire dagli anni Quaranta del XX secolo, l'informazionalismo, allora espresso nei termini delle teorie cibernetiche, ha influenzato un numero sempre crescente di discipline, dalla crittografia all'economia, dalla psicologia alla biologia, dall'antropologia alla filosofia[14]. Ci siamo abituati all'idea che la comunicazione scritta veicoli un'essenza impalpabile, nota come senso o significato; questo fantomatico contenuto della comunicazione, alias l'informazione, è suddivisibile in *quanta* discreti. Così misuriamo il contenuto informativo contando *grosso modo* il numero di *quanta* d'informazione, moneta universale espressa perlopiù in byte e multipli. Come se le parole esprimessero una volontà, contenuta nella quintessenza del senso, trasmesso durante la comunicazione grazie all'informazione… Ma qual è l'informazione trasmessa dalla parola albero? Certo non è l'esistenza dell'albero. L'albero oggetto non ha nulla a che fare con la parola albero. La materia di cui è fatto l'oggetto albero è differente dalla materia di cui sono fatte le parole *albero*, *arbre, tree*...

L'informazionalismo si comporta come se il referente assente, l'oggetto albero, anzi

[14] Si veda l'ampia ricognizione di Celine Lafontaine, *L'empire cybernétique. Des machines à. penser à la pensée machine*, Seuil, 2004.

questo albero specifico che sto designando, non avesse alcuna importanza. Il relativismo ontologico (difficile da sostenere più di altri relativismi) ci aiuta a capire che la parola albero non fa esistere l'albero. Foucault direbbe che le parole non sono le cose: il mondo non è fatto per essere parlato[15]. Perciò, in senso rigoroso, l'informazione non esiste: non esiste nessun senso che le parole si portano dietro, spostandolo da una parte all'altra. Niente affatto. Allora perché parliamo, e soprattutto perché scriviamo? Se le informazioni trasmesse dalla comunicazione non sono in alcun modo in grado di cambiare la nostra realtà di esseri viventi?

I nostri usuali concetti di informazione e comunicazione sono sostanzialmente mistificanti:

> Interazioni comunicative e linguistiche sono intrinsecamente non informative; l'organismo A non determina e non può determinare la condotta dell'organismo B perché, data la natura dell'organizzazione stessa autopoietica ogni cambiamento che un organismo subisce è necessariamente e inevitabilmente determinato dalla sua propria organizzazione[16].

Infatti, ci portano a considerare la comunicazione e l'informazione come qualcosa di simile al mitico tocco del Re Mida, capace di trasformare in oro qualunque oggetto. Come il Re Mida poteva far sì che gli oggetti esaudissero le sue brame di ricchezza (trasformandosi in oro), così noi troppo spesso riteniamo che l'informazione e la comunicazione possano soddisfare la nostra brama di controllo, determinando e specificando come si comporterà un organismo vivente. Ma non è così. La cosiddetta «informazione» non prescrive e non può prescrivere il comportamento di un sistema vivente.

A maggior ragione, essa non può prescrivere il comportamento di aggregati più ampi, come collettivi o intere società. Non stiamo affermando che lo strapotere mediatico sia un'allucinazione collettiva, ma solo che il concetto di «informazione» non è minimamente utile alla comprensione dei fenomeni comunicativi stessi. Ciò che noi definiamo informazione è semplicemente qualcosa che osserviamo interagire con un sistema vivente o meno e che, per mancanza di tempo e di competenze, o per pigrizia, non descriviamo nel complicato svolgersi delle successive traduzioni, che abbiamo visto all'opera per sommi capi nell'interazione fra Pericle e Aspasia.

In ogni interazione data un sistema si comporta sempre conformemente alla sua struttura. In altre parole, anche i sistemi viventi sono deterministici. Ma questo determinismo non è un semplice meccanicismo, dipende dalle regole che il sistema segue in quel momento. E siccome un individuo contiene moltissimi sistemi autonomi l'uno rispetto all'altro, il determinismo, lungi dall'essere stabilito una volta per tutte, è verificabile a ogni livello, dalla molecola alla cellula fino all'individuo stesso. Ogni «decisione» non viene presa nel vuoto, ma, nel contesto della freccia del tempo, è irreversibile, perciò i processi vitali si configurano come continua creazione autonoma di realtà, selezione di una particolare realtà, stabilizzazione, nuova creazione. Determinismo e libertà non sono in assoluta contraddizione, anzi, la seconda nasce dal primo. La libertà è questa capacità di creazione continua, radicale, autonoma.

---

[15] Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli BUR, Milano, 1998.
[16] Humberto R. Maturana, Francisco Varela, *op. cit.*, p. 185.

La ragione è controintuitiva, ma abbastanza semplice. I livelli inferiori, per quanto responsabili al cento per cento di ciò che succede, sono del tutto irrilevanti per ciò che succede. Le molecole che costituiscono i corpi determinano realmente ciò che fanno i corpi, agendo in maniera del tutto libera (conformemente alla materia di cui sono costituite), ma i corpi possono tranquillamente ignorarlo e prendere le proprie decisioni in completa libertà. In altre parole, il nostro mondo macroscopico può ignorare senz'altro il livello microscopico, e a maggior ragione il livello subatomico. Questo accade perché gli esseri viventi sono macroscopici e i livelli microscopici hanno un'influenza statistica su di essi, che non inficia il loro punto di vista macroscopico.

L'irrilevanza dei livelli inferiori è determinante, sia perché determina ciò che sta sopra, sia perché consente la libertà dei livelli superiori. Tutti i livelli sono liberi di comportarsi come vogliono, e così facendo determinano e permettono la libertà dei livelli superiori.

Douglas C. Hofstadter definisce questa stranezza all'ordine del giorno «potere causale dei *pattern*», e porta un'immagine convincente:

> Lanciate in aria una moneta da 50 centesimi un milione di volte e otterrete molto attendibilmente circa 500.000 teste, con uno scarto dell'uno per cento. Lanciate una moneta da 5 centesimi lo stesso numero di volte, e varrà la stessa affermazione. Usate una moneta diversa per ogni lancio [...] e otterrete sempre lo stesso risultato. [...] Questo risultato statistico di alto livello è solido e invariante quali che siano i dettagli del substrato e le leggi microscopiche che ne governano le capriole e i rimbalzi; il risultato di alto livello è ermeticamente separato dal livello microscopico. È un fatto in sé stesso, al suo livello specifico[17].

Potremmo forzare l'esempio e sostenere che allo stesso modo i livelli superiori agli individui, ad esempio le società, possono tranquillamente ignorare quello che fanno gli individui, e tuttavia gli individui sono del tutto liberi... oppure no? Ma una società è autocosciente? Accade stranamente che ciò che vale in tutti i livelli del mondo fisico smette di valere nel mondo sociale, per cui le società possono decidere di imprigionare i livelli inferiori, cioè gli individui. Le persone possono introiettare a tal punto i *pattern* sociali (le regole, le leggi, le tradizioni, i pregiudizi, ecc.) da non accorgersi più che sono loro stesse a determinarle insieme agli altri. Nel gergo di Castoriadis, potremmo dire che le persone si comportano come se avessero «dimenticato» che la realtà è una costruzione sociostorica non oggettiva e quindi, incantate dal loro stesso immaginario, si costringono alla catena. Si convincono che la realtà sociale sia un fatto ineluttabile. Come può il frutto del nostro immaginario collettivo (e dell'immaginario di chi è venuto prima di noi) condizionarci a tal punto? Perché a differenza delle cellule, ma anche di animali più complessi, gli esseri umani sono dotati di riflessività.

Per i sistemi più elementari, ad esempio un complesso molecolare o cellulare, la libertà consiste nel potersi legare ad altre molecole o cellule secondo schemi probabilistici, nel tentativo costante di esplorare tutte le possibilità vitali. I globuli

---

[17] Douglas C. Hofstadter, *op. cit.*, p. 62.

bianchi che proliferano nel sistema linfatico mangiano volentieri i virus che entrano nel nostro corpo, evitando l'insorgere di infezioni. Seguono la regola di mangiare virus. Ma poiché tutti cercano costantemente di mangiare ciò che gli capita a tiro, può accadere che alcuni si mettano a mangiare altre cellule non virali. Dal nostro punto di vista sono impazziti, si tratta di leucemia. Di fatto, esercitano la loro libertà di nutrirsi.

Con il crescere della complessità dei sistemi, i gradi di libertà, cioè il ventaglio di possibilità, si amplia. Nel caso degli esseri umani, la libertà ha a che fare con la *capacità deliberativa* dei soggetti umani[18], che è la loro possibilità di far entrare nei circuiti che condizionano i loro atti i risultati dei loro processi di riflessione. Un soggetto umano può decidere, in seguito a riflessione, di non mangiare carne e far diventare questa decisione parte integrante delle sue azioni successive. Prima della riflessione, non esisteva un soggetto vegetariano; dopo, esiste, ed è una creazione autonoma di realtà. Se volessimo tracciare la mappa degli attori in gioco in una simile decisione, troveremmo senz'altro che coinvolge neuroni, muscoli, frequentazione di altri individui umani, animali, possibilità di nutrirsi in un determinato modo, tecniche di riproduzione e trasmissione del pensiero (libri, giornali, ecc.).

Nei vari livelli la scala di grandezza non è determinante. Micro e macro non sono qualitativamente differenti e si trovano comunemente intrecciati fra loro nella realtà. Per questo dovremo spesso abbandonare una strada in apparenza molto promettente, veloce e sicura, per compiere giravolte impreviste, esplorare territori a prima vista del tutto estranei alla ricerca, scendere nel dettaglio o al contrario prendere le distanze, fare passi indietro, di lato, di fianco.

La riflessività può essere utilizzata per condividere l'incondivisibile, cioè le proprie percezioni, innanzitutto con sé stessi (il pensiero), in seguito con gli altri (la comunicazione). Non solo: grazie alla scrittura, la riflessività può «farsi cosa», diventare un oggetto esterno ai soggetti scriventi. Così, la scrittura privata, della solitudine, può diventare scrittura collaborativa, cooperativa, persino conviviale. E può modificare consapevolmente i «livelli superiori», cioè il mondo sociale, perché può creare un immaginario condiviso. L'obiettivo è quindi scrivere un buon resoconto per «rendere conto» di alcune pratiche di scrittura collaborativa, a partire dalla poesia e dalla letteratura, per giungere poi ad approfondire soprattutto la divulgazione scientifica, la partecipazione alla costruzione del sapere scientifico, come possibile campo di sperimentazione di scritture conviviali. Come nei resoconti scientifici, l'oggettività non è data a priori né garantita da un metodo infallibile, ma si raggiunge nella costruzione artificiale di un testo curato ed efficace. Un testo ben fatto è un testo ben costruito.

(de)Scrivere per creare realtà

Inoltre, approfittando del fatto che al momento non esiste un metodo valido né un *framework* (un quadro) collaudato per analizzare e discutere questo argomento, l'attenzione sarà focalizzata sempre sulle cose concrete, cose che hanno nomi precisi e che vanno descritte nel loro comportamento se non si vuole perdere di vista la realtà.

---

[18] Cornelius Castoriadis, *op. cit.*, passim.

Pur non volendo stendere un mero manuale per «scrivere insieme», rimane pressante l'esigenza di evitare costruzioni teoriche inutilizzabili nelle pratiche di scrittura. Invece di seguire uno o più modelli teorici, si seguiranno le cose, cioè gli attori in gioco, siano essi soggetti umani, oggetti tecnologici, metodologie, convinzioni personali, ecc.[19]. Assumendo la riflessività come guida, anche i modelli teorici saranno trattati come *cose*, attori che possono e anzi devono modificare la scrittura nel suo farsi.

In quest'ottica un resoconto riuscito non trasmette alcuna informazione, ma è un testo che prolunga, ritraccia e riassembla il sociale facendo emergere la rete delle connessioni fra gli attori. In questo modo è possibile tagliare trasversalmente l'immaginario istituito, ormai bloccato, e rimetterlo in moto. La *rete* è la *traccia* lasciata dal fluido sociale circolante, reso visibile dalle continue *traduzioni* operate dagli *attori*[20]. Seguire gli attori è senz'altro più lento e faticoso che cercare risposte complessive o teorie unificanti, ma è un azzardo necessario per non rinunciare alla complessità del reale. L'ambizione di questo resoconto è costruirsi come mappa di un territorio in parte inesplorato (dove naturalmente la mappa non corrisponde al territorio, rimangono molti spazi vuoti suscettibili di dar luogo a nuove associazioni), seguendo le connessioni fra gli attori e le loro traduzioni-tradimenti reciproci.

Un attore compie delle azioni, cioè fa qualcosa. Un attore è ben diverso da un semplice intermediario. Un attore non è un supporto neutro, un canale anodino per una comunicazione esterna che lo lascia inalterato e indifferente; al contrario. Un attore è un mediatore che si occupa di tradurre e modificare, secondo le sue peculiari caratteristiche, riuscendo a trasmettere in maniera efficace. Così una banale comunicazione fra Pericle e Aspasia dovrà render conto, in un resoconto appropriato, della traduzione dell'orecchio esterno per l'orecchio interno attraverso l'orecchio medio fino al cervello... Aspasia è un attore coinvolto nell'azione tanto quanto l'orecchio medio, tanto quanto il timpano o la coclea, tanto quanto i neuroni bipolari connessi ai recettori uditivi o l'area cerebrale di Wernicke, tanto quanto i circuiti elettronici dell'apparecchio acustico (nel caso Aspasia fosse un po' sorda).

Per quanto irrilevanti, questi livelli inferiori determinano. Perciò dobbiamo tenerne conto nelle nostre mappe. Dobbiamo cercare di tradurre dal nostro punto di vista macroscopico la loro brulicante attività microscopica, senza dimenticare che abbiamo un obiettivo ancora più macroscopico, ovvero il pubblico a cui vogliamo comunicare, che appartiene a un mondo sociale.

Può sembrare strano associare neuroni, individui, membrane e circuiti, mondo sociale macroscopico e molecole microscopiche, ma nella realtà queste cose si trovano associate. La stranezza, semmai, sarebbe cercare di separarle, ascrivendo forzosamente gli individui alla descrizione socio-antropologica, i neuroni alla descrizione neurologica, le membrane alla descrizione biologica, i circuiti alla descrizione ingegneristica o informatica. A questo punto, individuare i loro legami

---

[19] Questa metodologia ricalca a grandi linee le proposte della Sociologia dell'Attore-Rete (ANT), in Bruno Latour, *Changer la societè, réfaire de la sociologie*, La Dècouverte, Paris, 2006. *Rendere conto* equivale all'*accountability* nel gergo di Latour.

[20] Questa descrizione non è singolarmente simile all'idea di comunicazione? Vedi aspasia e pericle.

sarebbe impossibile, a meno di ricorrere a un'onnipresente quintessenza, l'informazione appunto, garante tuttofare del legame sociale nel paradigma dell'informazionalismo[21]. Oppure a fantomatiche «forze sociali», a non ben identificate «forze psichiche», a evidenti ma troppo complicate da esaminare «forze storiche», e così via.

In questa prospettiva, la questione cruciale della comunicazione e della creazione culturale (di realtà culturali) è come si raggiunge un accordo sulla categorizzazione a livello interindividuale senza un'autorità centrale di coordinamento. La comparsa di categorie linguistiche nell'evoluzione del linguaggio è un passaggio ormai assodato[22]. Si tratta ora di capire come diversi individui riescono ad accordarsi a proposito di queste categorie, condividendo in un dato ambiente certi nomi associati ad altri nomi

La comunicazione non trasmette informazione, ma consente e implica la costruzione di spazi d'interazione, nei quali attori eterogenei si trovano convocati insieme. La scrittura è una forma di comunicazione in grado di costruire spazi d'interazione asincroni, poiché, a differenza della parola orale, non richiede la presenza contemporanea degli interlocutori. Richiede però il supporto di strumenti tecnologici di vario tipo, dalla penna alla carta stampata al computer. La scrittura collaborativa mediata al computer, specie attraverso strumenti come wiki, chat e mailing list, è una pratica di scrittura che può fornire metodi d'indagine per descrivere porzioni di realtà in divenire. Può inoltre creare spazi nei quali alcune questioni acquisiscono la legittimità necessaria per essere poste. Per il momento queste affermazioni non saranno giustificate, ma saranno assunte come postulati da verificare in corso d'opera.

L'obiettivo finale di questa ricerca è mostrare come le scritture collaborative siano un'attività tendenzialmente di rivolta. Infatti ribaltano la situazione di solitudine degli individui, sistemi chiusi e autonomi, intenti a scrivere le loro prigioni, nelle loro stanzucce interiori, per costruire un territorio. In questo spazio sociale appositamente costruito gli individui possono incontrarsi, scontrarsi, eventualmente capirsi, influenzarsi a vicenda, creare qualcosa insieme, modificarsi: gli individui si mettono in gioco, ciascuno con il suo programma inesorabile da svolgere. Ogni individuo con tutte le sue cellule, dove ciascun componente è inesorabilmente dedito alla propria personale sopravvivenza.

Se diventa occasione di crescita per gli individui, può capitare che il territorio cominci a essere frequentato, condiviso, usato. Questo territorio si chiama testo, ed è un sistema diverso, rispetto agli individui. È una cosa che prima non esisteva, una creazione radicale, Castoriadis direbbe un *immaginario istituente* retto da una *logica magmatica*. Scrivere insieme significa soprattutto modificare la realtà, la propria realtà, e in un senso più ampio la realtà che ci circonda. Attraverso il testo, che se ne va per il mondo. Infatti, in quanto frutto della collaborazione di individui autonomi, anche il testo è autonomo: una volta finito di giocarci da soli, gli individui che partecipano a una scrittura collaborativa decidono di farci giocare anche gli altri, il

---

[21] E l'informazione, a sua volta, avrebbe assolutamente bisogno di un programma, e dunque di un programmatore onnisciente in grado di guidarla. Un Grande Fratello Panottico. Non a caso, l'informazionalismo favorisce il fiorire di paranoie del complotto...

[22] Christiansen M, Kirby S, eds (2005) *Evolution* (Oxford Univ Press, Oxford).

pubblico. Così, il testo acquisisce una propria vitalità, tende a riprodursi – a essere copiato, fotocopiato, copiaincollato – e tende a produrre e a far produrre altri testi. Commenti, critiche, recensioni, citazioni, bibliografie, spunti, frasi, periodi, parole, concetti che rimbombano nell'eco vicino o lontano di altri testi. Insomma non si esce dalla ricorsività, dalla chiusura organizzativa, dall'autopoiesi, ma almeno si cambia livello di gioco. Infine, il testo che produce altri testi entra nel circolo della cosiddetta cultura, e il gioco continua attraverso le epoche.

Molti argomenti sono potenzialmente interessanti per scrivere insieme, ma poiché argomenti complessi richiedono strumenti complessi, l'ipotesi che qui s'intende avvalorare è che le pratiche di scrittura collaborativa siano adatte e anzi strumenti indispensabili per creare testi di divulgazione scientifica, per promuovere la partecipazione alla costruzione dei nostri mondi comuni attraverso un sapere scientifico condiviso[23]. Esiste una vasta gamma di temi, particolarmente ostici dal punto di vista tecnico, ma centrali nel dibattito politico e sociale, che vengono delegati al parere degli esperti perché considerati troppo complessi per la gente comune.

La fabbricazione di Organismi Geneticamente Modificati (OGM), la progettazione di reti informatiche sicure, l'utilizzo dell'energia nucleare sono esempi concreti. Gli OGM si mangiano, i software si utilizzano, le centrali nucleari si fanno funzionare: sono attori a pieno titolo nel gioco di costruzione della realtà. La ricerca scientifica, spesso indistinguibile dalle applicazioni tecnologiche che ne derivano, da una parte crea di sana pianta cose, attori che prima non esistevano (il buco dell'ozono, la peste aviaria, un giorno il vaccino per l'AIDS...), dall'altra non si cura di trovare un posto adeguato a queste nuove cose.

La vastità delle competenze necessarie per affrontare questi temi eccede le possibilità del singolo individuo, esperto o meno; d'altra parte, le ricadute di una scelta politica su questioni tanto delicate può avere conseguenze incalcolabili nei confronti di tutti gli esseri umani, oltre che della biosfera nel suo complesso. Inoltre il gergo scientifico, irto di tecnicismi e di rimandi alla letteratura, è inadatto a essere compreso da un pubblico vasto. Le pubblicazioni scientifiche, per quanto siano «pubbliche», non garantiscono la partecipazione di ampie fasce della popolazione alla costituzione dei nostri mondi comuni. Si tratta di questioni troppo importanti per essere lasciate nelle mani degli esperti, si tratta di questioni che devono essere sottoposte al parere di gruppi il più possibile ampi di persone.

Infine, a differenza della presunta oggettività delle pubblicazioni scientifiche (peraltro necessariamente influenzate da finanziamenti, idiosincrasie, interessi personali), la scrittura collaborativa favorisce la creazione di nuove soggettività (comunità scriventi, gruppi di scrittura, traduzione, commento, ecc.), perché si pone inevitabilmente come autonarrazione da parte di chi scrive, nelle scelte stilistiche

---

[23] Divulgazione, mi è stato segnalato da un attento lettore e ricercatore del settore, è un termine *retro*, carico di ideologia e forse anche pedagogico. Si usa *comunicazione,* piuttosto, o *partecipazione* per indicare i processi di comunicazione pubblica della scienza. Nel corso del testo oscillo fra questi termini, che mi paiono tutti ugualmente compromessi, perché, ancora, non sono stato in grado di trovarne o coniarne uno migliore. A volte utilizzo *scienza partecipativa* o *comunicazione scientifica partecipata*, ma queste circonlocuzioni non mi soddisfano per nulla. Evidentemente, la strada della *ricerca conviviale*, anche dal punto di vista linguistico, è ancora lunga.

come nella scelta degli argomenti da trattare.

Scrivere non è solo un'attività della solitudine: proprio grazie alla riflessività, può essere un'attività collaborativa, in grado di creare nuove realtà. Nel quadro della scienza partecipativa, è un'attività che mira alla creazione di un convivio tecnologico, cioè di uno spazio autonomo di scambio e sperimentazione, dove i mediatori (gli attori dei processi) sono spesso oggetti tecnologici, per i quali è urgente trovare un posto adeguato. Scrivere è quindi l'esatto opposto di un esodo solitario dalla realtà: è un tentativo di rivoltare la realtà influenzandola in maniera radicale.

Ma stiamo correndo troppo, è il caso di tornare indietro, almeno all'inizio, e cioè al momento in cui si decide di scrivere insieme. Cominciamo a vedere cosa accade con i cadaveri eccellenti.

II – Scritture collaborative per giocare

«Quando una conoscenza non è condivisibile,
nella migliore delle ipotesi è un bel gioco solitario,
nella peggiore un potenziale strumento di dominio e oppressione» (Ippolita, 2005)

«una scrittura collettiva è un'operazione di composizione consapevole con più autori
finalizzata alla produzione di un oggetto testuale» (Sidoti, 2002)

Cadaveri eccellenti[24]

Sul numero 9/10 (1 ottobre 1927) di «La Révolution Surréaliste»[25] compaiono tre piccoli quadrati di testo su tre diverse pagine, quasi a colmare dei vuoti tipografici, con il titolo «Le cadavre exquis». La prima casella di testo (p. 11) contiene le seguenti frasi:

« La vapeur ailée séduit l'oiseau fermé a clé. »
« L'huître du Sénégal mangera le pain tricolore. »
« La grève des étoiles corrige la maison sans sucre. »
« Le mille-pattes amoureux et frêle rivalise de méchanceté avec le cortège languissant. »
« Le chlore en poire fait parler les sénéchaux atroces. »
« Le Bottin, oui le Bottin sensuel, pourfendra Isabeau de Ravière. »
« Monsieur, Madame et leurs enfants décolorés se perdent volontiers dans les sentiers avec les théorèmes rapides. »

La didascalia «Le cadavre exquis» compare in altre pagine della rivista (pp. 28, 30, 35, 44) per quattro disegni, a illustrazione di articoli e redazionali. Per la maggior parte dei lettori, queste frasi e disegni dovevano essere un piccolo mistero: anonimi, criptici, stravaganti *cadaveri eccellenti*.

Si tratta di un gioco di scrittura collaborativa, basato sulla condivisione al momento della stesura. Il meccanismo comune di tutta l'ampia famiglia di giochi surrealisti noti come *cadavres exquis* è la «creazione di un'unica frase o disegno, di cui un solo elemento (soggetto, verbo, o attributo – testa, tronco o gambe) veniva fornito da una diversa persona»[26]. Nella versione classica del c*adavere eccellente* ogni contributo è

---

[24] Per una trattazione più ampia, si veda il cap. II di Beniamino Sidoti, *Scrivere insieme. Semiotica delle scritture collettive*, Università degli studi di Siena, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione 2001-2002, http://www.letteraturainterattiva.it/articoli/sidoti0.html.

[25] La rivista è ora ristampata e raccolta in *La Révolution Surréaliste - Collection complete*, Jean-Michel Place éditeur, Paris, 1975.

[26] André Breton, *Second Manifeste du Surréalisme,* Paris, Kra, 1929 (tr. it. in *Manifesti del Surrealismo*, Torino, Einaudi, 1966).

dato dal singolo autore all'insaputa degli altri.[27] Questo gioco non è un caso isolato nella vita del movimento surrealista; corrisponde piuttosto a una ricerca intenzionale sia sul versante dell'attività di gioco[28] che su quello del lavoro di gruppo[29].

L'assoluta centralità della fase di *stesura* nei giochi surrealisti è sottolineata dalla mancanza di una fase di *ricerca delle idee* (nessun *brainstorming* o *call for paper*), da una scarsa attenzione data alla *pianificazione* (non c'è nessuna scaletta o simili) e dalla rivendicata assenza di un processo di *revisione* (né correttore di bozze, né editor, né *referee*). Le pratiche di scrittura surrealiste si caratterizzano anche per la compresenza degli scrittori in un medesimo ambiente fisico, le interazioni regolate in turni precisi e la presenza di fattori di generazione casuale dei testi.

Svelando così il gioco, cade l'aura di mistero. Possiamo quindi dedicarci alla comprensione del processo. Se non conoscessimo il procedimento, sarebbe altrettanto facile ricostruire il perché di questi testi? Cominceremmo a chiederci cosa significano le espressioni, come sono state composte, oppure preferiremmo formulare ipotesi sui contenuti? Ci arrenderemmo immediatamente al *nonsense*, senza nemmeno provare a immaginare un senso nascosto? Espressione o contenuto, il *reverse engineering* può rivelarsi molto lungo e faticoso, come dimostra un estratto dell'analisi condotta da Sidoti:

---

[27] Il gioco prende nome dal primo verso che sarebbe stato prodotto, «I cadaveri squisiti berranno il vino nuovo». Nella descrizione che ne dà Tristan Tzara, «Ognuno scrive in segreto su di un foglio il sostantivo che servirà da soggetto alla frase. Passate questo foglio, piegato in modo da nascondere lo scritto, al vostro vicino di sinistra, mentre ricevete dal vicino di destra il foglio che egli ha preparato allo stesso modo. Applicate al sostantivo che voi ignorate, un aggettivo o un sintagma suscettibili di qualificarlo o di determinarlo. Consegnate il foglio e recuperatene un altro come prima. Procedete poi allo stesso modo per il verbo, in seguito per il sostantivo che gli servirà da complemento oggetto ed infine per l'aggettivo o il membro di frase suscettibile di qualificare o determinare il sostantivo. Non vi resta che spiegare il foglio e dare lettura del risultato, dopo aver concordato tra di loro, grammaticalmente, i membri della frase». La pratica rielabora un antico gioco di conversazione: Breton e Collinet lo ricordano come «gioco dei foglietti», ma lo si trova anche nel *Saputello* (1828, p. 55). Sidoti ipotizza che si tratti di una traduzione in una versione scritta dell'antico «gioco degli spropositi» o «del proposito» (Bargagli, Girolamo, *Dialogo de Giuochi che nelle vegghie sanesi si usano di fare*, Venezia, 1572, edizione critica e annotata a cura di Patrizia D'Incalci Ermini, Siena, Accademia senese degli Intronati, 1982, § I.56). In ogni caso, i surrealisti lo reinventano in numerose varianti: con lo stesso metodo si possono formare dei periodi ipotetici, delle definizioni, dei sillogismi, dei disegni.

[28] Per una descrizione della convivialità surrealista si vedano i testi raccolti da Arturo Schwarz, *Il cadavere squisito*, catalogo della mostra «Le cadavre exquis, son exaltation», Milano, Galleria Schwarz, (poi in «Alfabeta», n. 29 e quindi in «La Voce del Campo», n. 28/1999). La centralità del gioco nella ricerca surrealista è documentata dallo stesso Breton, *Les jeux surréalistes,* in «Medium», 2, febbraio 1954: «fin dal principio si provò utile per rinforzare i legami che ci univano, e per incoraggiare improvvisi risvegli di coscienza dei nostri desideri quando questi venivano messi in circolo», che si rifà anche a *Homo Ludens*. Il grande saggio di Huizinga è ricordato anche nelle riflessioni di Arturo Schwarz (ed.), «Il surrealista Homo Ludens», in *I surrealisti*, Milano, Mazzotta, 1989.

[29] Il valore dato al gruppo dai primi surrealisti è di natura mitica: Breton ne parla più volte nei suoi ricordi e lo pone al centro di entrambi i manifesti. In particolare, rispetto alla scrittura, si legge nel primo numero de *La Révolution Surréaliste*: «Solitudine dello scrivere, non sarai più conosciuta invano» (Boiffard, Eluard, Vitrac, 1924; p. 2: la frase è mutuata da Lautreamont).

> L'unica indicazione paratestuale (comune a disegni e versi) è il sintagma complesso «Le cadavre exquis», scritto in grande e sempre al singolare, senza indicazione d'autore, ora in didascalia alle immagini, ora premesso alle frasi. L'impressione è che la formula non rimandi a un *titolo*: nella rivista, come nelle normali convenzioni dei mezzi a stampa, un titolo è accompagnato da una indicazione d'autore [...]. Viceversa, «Le cadavre exquis» si affianca ad altre didascalie, come ad esempio (p. 34) quella che accompagna la foto di piccolo idolo presentandolo come «un oggetto rituale messicano». Un'ipotesi alternativa è che «Le cadavre exquis» costituisca, nell'economia della rivista, una definizione, l'equivalente di una definizione: il *cadavere squisito* non si pone come titolo di questa o quella frase, di un dato disegno; il *cadavere squisito* «è» quel disegno.[30]

Cos'è un cadavere eccellente? Chi lo scrive? Che senso ha? Il lettore di una rivista del genere difficilmente evade simili domande con una scrollata di spalle. Cerca pervicacemente un senso: tanto più che oggetti diversi (disegni, testi) indicati con lo stesso nome fanno pensare a una «volontà» definitoria. È stata costruita una categoria che identifica oggetti eterogenei. Il lettore può rispondersi da solo, circolarmente: testi e illustrazioni, tutti sono *cadaveri eccellenti*. Ma allora c'è un senso, anzi forse più sensi... infatti nelle illustrazioni

> sono riconoscibili, procedendo dall'alto verso il basso, tre mani diverse: il disegno rimanda cioè alle sue condizioni di produzione/enunciazione, indicando una pluralità autoriale. La divisione in fasce orizzontali dei quattro disegni suggerisce una successione precisa nell'atto di creazione: sono stati realizzati in fasi successive, procedendo dall'alto al basso o viceversa; i disegni sono cioè costituiti da tre sintagmi diversi, attribuibili a mani differenti, internamente coerenti. Manca una coerenza totale del disegno, fatto che può rimandare il lettore modello alla passione surrealista per i procedimenti casuali. La stessa partizione in diversi sintagmi internamente coerenti può essere reperita nella costruzione delle frasi; per esempio in «Le Bottin, oui le Bottin sensuel, pourfendra Isabeau de Ravière» si possono facilmente individuare come internamente «coerenti» le frasi «Le Bottin, oui le Bottin» e «Isabeau de Raviére»; analogamente in «Monsieur, Madame et leurs enfants décolorés se perdent volontiers dans les sentiers avec les théorèmes rapides» riconosciamo almeno il gruppo «Monsieur, Madame et leurs enfants». L'analisi del piano dell'espressione sembra quindi rimandare al metodo compositivo, suggerendo una situazione di produzione collettiva[31].

Se l'espressione suggerisce un metodo compositivo ispirato da una situazione collettiva o quantomeno plurale, per quanto riguarda il contenuto, colpiscono la voluta assurdità dei testi e la loro estrema sinteticità. Come in altri testi surrealisti, le frasi presentano delle marche che rimandano all'enigma, ovvero alla presenza di un livello di conoscenza ulteriore non immediatamente conoscibile.

> Colpisce anzitutto la brevità: una comunicazione di poche parole, lapidaria e ieratica, rimanda a qualcosa di non scritto; si fa cioè formula sacra o indovinello. L'organizzazione del contenuto, simmetrica rispetto a un asse centrale costituito dal predicato verbale, rimanda a una molteplicità di isotopie: dato che le parole convocate nella frase non sono apparentemente legate in alcun modo, vi può (vi *deve*) essere un livello ulteriore di significato che le accomuni. L'esplicita incoerenza del testo suggerisce che vi sia un piano di

---

[30] Beniamino Sidoti, *op. cit.*, p. 199.
[31] *Ibidem*, p. 200.

significazione ulteriore in cui le parole possono trovarsi legate da un'isotopia particolare[32].

I termini tecnici cominciano ad abbondare. Paratesto, enunciazione, isotopia... Se ci interessa capire come si può collaborare nella scrittura, per poi cercare di riprodurne il metodo in maniera virtuosa portandolo in campi diversi dalla ricerca poetica, come possiamo procedere per rendere conto del caso specifico dei *cadaveri eccellenti*? La letteratura è sterminata, ma d'altra parte non prenderla minimamente in considerazione potrebbe sembrare un atteggiamento arrogante o peggio miope: se la soluzione è stata già trovata, può darsi che alcuni tecnicismi siano necessari per imparare la tecnica e applicarla altrove, nel nostro caso per esportare nel campo della comunicazione scientifica partecipata scientifica una pratica letteraria.

Interpretare o non interpretare?

Il riferimento all'isotopia rimanda a uno dei modelli che rendono conto dell'evento testuale, quello semiotico-enunciazionale. Nella versione di Umberto Eco, il Lettore Modello (cui risponde un Autore Modello) è una specie di Lettore Ideale di un determinato testo, in possesso di una precisa serie di «competenze» (conoscenze utili alla corretta comprensione del testo). In questa prospettiva, i vari Lettori Reali potranno realizzare solo una parte delle possibilità immanenti al testo. In ogni caso, attraverso l'identificazione del *topic* o *tema*, il lettore avanza un'ipotesi interpretativa e stabilisce all'interno del contenuto del testo uno (o più) livelli di *coerenza interpretativa*, detto *isotopia.*

Torniamo al nostro caso concreto. Nessuno è meravigliato dal fatto che, date due parole qualsiasi, si trovano molteplici isotopie interpretative[33], cioè «insieme di categorie semantiche ridondanti che rendono possibile la lettura uniforme di una storia» (Greimas). I limiti dell'interpretazione, in questo caso, tendono davvero a infinito, anche nel testo che diede il nome al gioco, «LE CADAVRE / EXQUIS / BOIRA / LE VIN / NOUVEAU» (IL CADAVERE ECCELLENTE BERRÀ VINO NOVELLO). M'immagino un cadavere sdraiato, come potrà bere del vino? E non sarà forse il vino ad essere eccellente, invece che il cadavere? D'altra parte, stride un cadavere d'eccellenza che beve un vino non superbo, come il novello appena pigiato e imbottigliato. Una volontà poetica deve avere certamente plasmato il testo per suggerire tutti questi possibili significati e molti altri, ancora ignoti a causa dell'inadeguatezza del lettore! La polisemia frutto del caso è un insulto all'intelligenza laboriosa, alla figura romantica dello scrittore che ritocca senza sosta le sudate carte, avvalendosi di tutte le possibilità offerte dalle regole grammaticali e sintattiche, per infrangerle solo raramente, con «licenza poetica». In questo quadro, solo un lettore altrettanto esperto delle regole compositive ed espressive potrà godere del testo, luogo d'incontro fra menti

---

[32] *Ibidem*, p. 201.

[33] Si dice isotopia una ricorrenza di categorie semantiche all'interno del testo. L'isotopia è un elemento di coesione del testo e rende possibile la sua comprensione da parte del lettore. Per Eco, che riprende il termine nell'ambito di uno studio sull'interpretazione dei testi, esso si può definire generalmente come «la coerenza di un percorso di lettura, ai vari livelli testuali». Essa costituisce un livello di coerenza interpretativa. Serve per la disambiguazione di un enunciato.

eccezionali.

D'altra parte, il caso non è assenza di regole, ma dinamica probabilistica. La regola combinatoria di questo sistema di scrittura collaborativa è data dall'ordine condiviso con cui si scrive il testo (articolo+nome / attributo / verbo transitivo / articolo+nome /attributo), mentre il lessico di riferimento è (a differenza di altri giochi combinatori, come i tarocchi o *I Ching*) infinito. In versioni successive del gioco, un gruppo di giocatori compone una poesia o un racconto alternandosi alla scrittura, con il vincolo che ogni partecipante può vedere solo la parola finale del contributo precedente. Inoltre c'è la possibilità di aggiustare le concordanze dopo aver prodotto il testo. La collaborazione sta nel seguire regole condivise. Si imporrà poi l'uso di esplicitare le istruzioni, che nella pragmatica della comunicazione sono perciò al tempo stesso atto *allocutivo* (che serve per rivolgersi all'interlocutore) e *illocutivo* (che serve per compiere qualcosa grazie all'enunciato, ovvero per *performare* una realtà particolare). In parole povere, *dire il metodo* significa *creare il metodo* mentre ci si rivolge al lettore. In termini semiotici – se vogliamo scavare un po' – le istruzioni sul come realizzare il testo individuano un *simulacro situazionale*, cioè un simulacro in cui non vengono rappresentate le persone della comunicazione (autore/lettore; narratore/narratario; destinatore/destinatario), ma piuttosto le condizioni di lettura (es. nell'*I Ching*), o scrittura. Questo simulacro prepara l'uso e descrive la creazione della frase: l'autore modello descrive al lettore modello una serie di passi che gli permettano non solo di leggere la frase nel giusto modo, ma di replicare in proprio il procedimento.

Ma se il Lettore Modello «è un insieme di *condizioni di felicità*, testualmente stabilite, che devono essere soddisfatte perché un testo sia pienamente attualizzato nel suo contenuto potenziale» (Eco), che disdetta per una declinazione qualsiasi della teoria della comunicazione scoprire la casualità pressoché ininfluente del testo comunicato! Lo stesso Eco sostiene che la «cooperazione testuale» in cui si realizza concretamente l'atto della lettura non è gerarchizzata, poiché i vari livelli interpretativi occorrono simultaneamente nell'attività interpretativa del lettore. Quest'ultimo, da parte sua, compirà delle «passeggiate inferenziali» attraverso i vari livelli testuali, passando dall'uno all'altro ed «entrando e uscendo» dal testo per raccogliere dalle proprie competenze enciclopediche e riportare al suo interno quanto necessario alla comprensione.

La descrizione è suggestiva e convincente: ogni lettore potrà passeggiare a suo piacimento nei «boschi narrativi» (ma possiamo ampliare anche ai boschi saggistici e testuali in genere), quindi ogni lettura sarà differente. Ma questo lo sapevamo anche prima di applicare il modello, come sapevamo anche che ogni testo è differente! Quello che va spiegato, è come si costruisca questa specifica passeggiata, con quali modalità di collaborazione, cioè bisogna capire quali siano i particolari identificativi, le azioni compiute da attori specifici che la rendono unica.

Seppur superficiale, l'applicazione di una tecnica interpretativa raffinata ha prodotto molte nuove entità, esplicitamente indicate come Modelli, rispetto al piccolo testo di partenza. Anche i testi non narrativi generano fenomeni di interpretazione e sovrainterpretazione. E non solo la saggistica, ma anche i testi tecnici, come testimonia

in primis la sterminata produzione giuridica, dalle leggi ai regolamenti d'ogni sorta. Inoltre, è notevole osservare che a seconda dell'approccio utilizzato le entità in gioco cambiano, senza mai corrispondere pienamente al caso in questione. La comunicazione, per quanto differenziata in miriadi di parti, processi, costituenti e atti, continua a sfuggire. Passiamo in rassegna le possibilità più note, senza entrare nei dettagli delle definizioni.

L'approccio *matematico-cibernetico* differenzierà i livelli di *feedback* dei diversi *sistemi*, forse senza riuscire a rendere conto della non-linearità del processo.

L'approccio *semiotico* distinguerà invece i segni, ovvero fenomeni che significano qualcos'altro rispetto al fenomeno stesso, preferendo a seconda dei casi lo strutturalismo, il funzionalismo, la semiotica generativa o altre prospettive ancora.

Gli *ermeneutici* spiegheranno tutto con l'interpretazione e l'autoreferenzialità, per cui bisogna aver già capito prima di aver compreso, magari attraverso un atto di precomprensione intuiva le cui modalità rimangono misteriose.

La *pragmatica* si occuperà più volentieri dei rapporti fra testo e contesto, cercando di separarli ma senza riuscirci completamente, in quanto basata sull'assunto che dire qualcosa significa fare qualcosa.

La *semio-pragmatica* vorrà aggiungere all'intenzionalità informativa l'intenzionalità comunicativa, fondando il successo della comunicazione sul principio di collaborazione nel quale l'enunciatore costruisce l'enunciatario come testimone di veridicità.

Al contrario, per la *pragmatica relazionale* di Palo Alto, l'intenzionalità non è necessaria alla comunicazione, poiché tutto è comunicazione, persino la non-comunicazione. Si può concordare sul fatto che anche un silenzio può essere significativo, ma se tutto è ciò che va spiegato, a maggior ragione la spiegazione latita.

La *psicologia relazionale* metterà l'accento sulla reciproca costruzione fra gli individui nell'atto comunicativo, sui possibili conflitti relazionali, sull'influenza delle posture corporee (che la semiologia definisce *prossemica*) e in generale sulla necessità di una metacomunicazione in grado di dare un quadro di riferimento alla comunicazione stessa, rimandando a quella la spiegazione del processo.

L'approccio *sociologico* metterà in luce lo scambio simbolico fra esseri umani, mediato da tecniche di riproduzione in grado di dar luogo a eventi di costruzione sociale della realtà. La realtà è comunicazione, quindi il testo comunica, è nella sua natura di scambio simbolico. Lapidaria, quasi aforistica, l'affermazione che «la vera natura della realtà è la comunicazione» presenta rimandi metafisici tanto numerosi da far tremare i polsi a qualsiasi analisi onestamente pragmatica.

L'impressione è che il gioco dell'interpretazione perda completamente di vista gli oggetti reali, cioè i cadaveri eccellenti, per occuparsi della creazione del proprio mondo disciplinare. Una disciplina richiede regole precise, applicabili con certezza. Un mondo fitto di rimandi, citazioni e distinguo, che però difficilmente riescono a rendere conto di questo particolare fenomeno comunicativo, a meno di introdurre intermediari (la Società di Comunicazione di Massa, il Medium che fa il Messaggio, il Lettore Ideale, la Metacomunicazione, la Relazione, la Semiosi, le Funzioni Comunicative...), incaricati di rimandare altrove la spiegazione.

Non neghiamo l'interesse e l'importanza di queste prospettive; anzi, ognuna di esse può rivelarsi preziosa per sviscerare un testo. Non solo non possiamo ignorarle, ma dobbiamo integrarle, prendere posizione rispetto ad esse e usarle in maniera laica e disincantata, perché «c'è *un* solo principio che possa essere difeso in tutte le circostanze», e a maggior ragione nella ricerca: «anything goes»[34] (tutto può andar bene).

Proviamo a tornare agli oggetti testuali che hanno dato il la al bailamme interpretativo. Al pari di altri testi surrealisti, i cadaveri eccellenti sono creazioni brevi e casuali, che

> rimandano [...] alle forme e alle dinamiche di una letteratura oracolare. La sorpresa che generano nei partecipanti è così quella di una risposta inattesa, sconvolgente: nessuno ha «scritto» il cadavere squisito (non è cioè frutto di una scrittura intenzionale), eppure esso si rende disponibile a tutti i presenti. Perché questo sia possibile la composizione ha bisogno di un sistema di regole e di un lessico condiviso: sistemi simili di scrittura/lettura divinatoria si possono reperire nella cartomanzia e negli I Ching[35].

I cadaveri eccellenti, da un punto di vista estetico, non sono certo fra i migliori prodotti del movimento surrealista. Riproducono però la ricerca inesausta del surreale, dell'«automatismo psichico puro», capace di esprimere nell'arte dimensioni ignote del sé. E, soprattutto, contribuiscono a mettere in crisi la centralità della consapevolezza autoriale nella creazione artistica. Come il lettore-fruitore non deve necessariamente essere un genio all'altezza di replicare il percorso dell'autore-compositore, così nemmeno quest'ultimo si trova su un piedistallo, poco disposto ad abbassarsi fino al volgo, ma al contrario è «ostaggio» del metodo che pratica.

In quanto esito dell'applicazione di un procedimento casuale ma replicabile, l'oggetto testuale risultante non ha alcun intento comunicativo: non presenta una coerenza propria, ma una *coerenza possibile*. Infatti, cercando un significato ulteriore non voluto dall'autore, il lettore non ricalca le orme significanti di un autore onnisciente, ma costruisce la sua propria rivelazione. Il testo, prima che oracolo, è enigma da svelare come squarcio surreale dello psichismo profondo. Una volta esplicitato, il procedimento, il metodo, diventa significante esplicito del significato nascosto.

Per quanto in crisi, dileggiato, persino negato, l'autore non può rifiutarsi di esistere. È facile vedere, nelle cosiddette *scritture vincolate*, che impongono e si impongono vincoli, una versione ironica del modello romantico dell'artista/genio: la poesia è un'attività di cui si può dare la ricetta, il metodo, l'algoritmo.

Quando il metodo prende il posto dell'autore, quest'ultimo appare insignificante, perché la regola governata dal caso assume un effetto ironico e distruttivo. Scrivere cadaveri squisiti è una pratica che critica l'autorialità pur non negandola completamente, mantenendo l'ambiguità surrealista nei confronti dell'autore in bilico tra il rifiuto netto e la ricerca superomistica del genio.

In sé il cadavere eccellente non ha nulla di straordinario, a parte la curiosità di una frase senza senso, alla quale si cerca di dare un senso. La collaborazione si amplia al

---

[34] Paul K. Feyerabend, *Contro il metodo*, Feltrinelli, Milano, 2002, p. 25.
[35] Beniamino Sidoti, *op. cit.*, p. 204.

lettore, evocato come colui che sa immaginare un senso ulteriore nelle parole. L'autore desidera collaborare con questo lettore attivo, donandogli non solo una frase, ma un metodo di scrittura.

L'autore modello si presenta su due livelli: a un primo livello è «colui che segue un dato procedimento». A un secondo livello, però, suggerisce il valore del procedimento stesso: l'autore si permette di riorganizzare il proprio discorso intorno ai due opposti valori di «involontarietà» e «suprema intenzione». Nella sintesi dei due valori, l'autore modello del cadavere squisito è un «genio accessibile». La negazione dell'autore modello stesso, in quanto negazione dell'Autore con la A maiuscola. È un *auctor* che fa crescere applicando un metodo casuale (ma replicabile) invece che uno sguardo onnisciente, inaccessibile o quantomeno inesplicabile.

Insomma, il senso del testo è nell'atto di collaborazione fra gli autori, e del lettore che collabora con l'autore e viceversa: così può passare e riprodursi il metodo di creazione. Il senso sta nel processo, nel metodo, che sostituisce l'intenzionalità e garantisce l'involontarietà. Il carattere giocoso ridicolizza la ricerca del sublime tipica di altri modelli autoriali, e suggerisce una facile replicabilità. C'è uno slancio liberatorio, si respira un afflato insurrezionale, perché

> [...] i cadaveri squisiti sono una «pratica/poetica»: nel presentarla con dignità letteraria il movimento surrealista compie un doppio movimento, di critica a un sistema e di rivendicazione di un mondo interiore, nascosto, accessibile a qualsiasi autore/lettore… è l'attuazione della profezia di Lautreamont «La poesia sarà di tutti»[36].

Scrivere per comunicare, scrivere per rendere legittimo

Proviamo ancora affrontando la questione con altri strumenti. Cerchiamo di utilizzare il noto modello delle sette funzioni comunicative[37] di Jakobson per descrivere ciò che accade. Prendiamo ad esempio la *funzione fàtica*, che si realizza quando un partecipante dell'atto di comunicazione desidera controllare se il canale è comunicativo è «aperto» (al telefono: «Pronto, chi è?»).

L'intero testo potrebbe essere ascritto alla funzione fàtica: è un tentativo di entrare in contatto nel quale il contenuto informativo è indifferente. Allo stesso tempo, l'intero testo potrebbe definirsi *funzione poetica*, visto che il messaggio (involontario! Ma allora, a cosa serve l'emittente?) è talmente complesso (o semplice, o nullo, visto che non esiste prima dell'intervento del lettore!) da richiedere una decodifica complessiva e persino l'istituzione di un metacodice (il procedimento per riprodurre i cadaveri eccellenti), che in ultima analisi è contesto, messaggio, canale, codice insieme, e non può esistere senza l'incontro proficuo di autore e lettore.

Senza voler condurre una critica puntuale, è evidente che l'individuazione di emittente, destinatario, contesto, canale, messaggio, codice, ecc., per quanto possibile,

---

[36] *Ibidem,* p. 209.

[37] Roman Jakobson propone la suddivisione delle funzioni della lingua in sette parti: 1) Funzione emotiva 2) Funzione fàtica 3) Funzione conativa 4) Funzione poetica 5) Funzione metalinguista 6) Funzione referenziale 7) Funzione endocrinale

non spiega nulla e non aggiunge nulla alla comprensione. Complica le cose, perché costringe a un'identificazione forzosa e a una frammentazione degli attori coinvolti in funzioni calate dall'alto in nome della «comunicazione»; contemporaneamente, spinge all'accorpamento di più attori in un'unica funzione, nel tentativo di «far quadrare i conti» rispetto al modello.

Si obietterà che un simile modello generale di linguistica strutturale, perfetto per situazioni standard (assolutamente verosimili nella purezza della teoria, ma irrealizzabili nel mescolamento della pratica), deve essere adattato a un caso particolare come quello dei cadaveri eccellenti. Tuttavia, la proliferazione di categorie e una modellizzazione sempre più complicata non sono forse il metodo migliore per rendere comprensibile un argomento.

Se poche righe di poesie composte per gioco possono mettere in crisi categorie apparentemente solide, cosa succederà con argomenti complessi e tipicamente difficili da affrontare come quelli scientifici? Possiamo ragionevolmente prevedere che le categorie comunicative esploderanno in una miriade di sotto-categorie e distinguo, ognuna impegnata a giustificare la differenziazione degli attori. La vertiginosa complicazione renderà più faticoso avvicinarsi agli argomenti, ormai appannaggio degli specialisti, in lotta fra di loro per affermare l'esistenza di categorie specifiche in grado di giustificare la loro stessa attività di specialisti di quelle categorie.

Si possono portare numerose esemplificazioni concrete di questa *escalation* di complicazione. In questo senso, le discipline umanistiche, fregiandosi del titolo di «scienze umane», hanno sovente riprodotto gli aspetti più deleteri della specializzazione delle «scienze dure». Un muro di incomprensibilità si innalza, come a difendere la cittadella del sapere dallo sguardo del volgo ignorante.

Ad esempio, questo avviene di continuo nella vulgata della biologia genetica. Questa disciplina è costellata, al pari di molte consorelle scientifiche, di terminologie arcane che la ammantano di una patina esoterica. E tuttavia, le ricerche e le scoperte della biologia genetica dovrebbero essere molto più comprensibili, poiché le grandi rivoluzioni realizzate o promesse (medicina personalizzata, terapia genica, vita più lunga, sconfitta del cancro e dell'AIDS, OGM, ecc.) riguardano tutti gli esseri umani, anzi l'intera biosfera. E invece le spiegazioni (non la ricerca di punta, ma le nozioni diffuse), quando non sono iniziatiche, risultano spesso aderenti a un modello informazionale lontano dagli attori concreti. Perché la proteina X viene sintetizzata dal gene Z? Perché la proteina riceve il messaggio contenuto nel codice genetico e lo esprime. Come dire: perché la natura della proteina è quella di esprimere il gene[38]. Se così non è, ad esempio se una proteina esprime più geni, o più geni sono espressi da una sola proteina[39]? Si moltiplicano le categorie. E diventa sempre più complicato spiegare il minimo fenomeno senza ricorrere a categorie sempre più specifiche, che

[38] La genetica contemporanea è uno degli esempi più lampanti di metafisica aristotelica, specifica, nascosta sotto un manto di scientificità: la natura degli oggetti pesanti è di andare verso il basso perché il basso è il luogo specifico degli oggetti pesanti. Un raro esempio di petizione di principio, che presuppone ciò che vuole dimostrare. Si veda Jean-Jaques Kupiec, PierreSonigo, *op. cit.*, *passim.*

[39] Fenomeni frequentissimi, noti come *pleiotropia* (un singolo gene agisce su più caratteri, come accade nell'albinismo) e all'opposto *poligenia* (più geni agiscono sullo stesso carattere).

tuttavia non riescono mai a individuare l'infinita e continua differenziazione del campo d'indagine. Il caos sfugge sempre alle categorie incaricate di controllarlo.

Ritorniamo alla nostra poesia. Secondo il modello delle funzioni comunicative, perché l'autore è diverso dal messaggio e dal lettore? Perché l'autore emette un segnale, il messaggio contiene un segnale, il lettore riceve un segnale. La differenziazione degli attori non è postulata, ma dipende dal loro rapporto specifico con il segnale, vero marcatore di differenza specifica. È nella loro natura comportarsi così. Devono necessariamente comportarsi così, lo dice il modello. E poi, se così non è, come distinguere gli attori? Si moltiplicano le categorie: ci sarà un attore-quasi-lettore che invia un messaggio-quasi-contesto a un lettore-quasi-autore.

Al di là della voluta forzatura e semplificazione, il risultato dell'approccio «comunicativo», qualunque esso sia, è che le categorie crescono proporzionalmente alla sofisticazione dell'analisi. Il paradosso evidente è che per spiegare l'interazione fra alcuni attori, si creano altrettante categorie specifiche, che finiscono per contenere un solo attore, ovvero quello specifico attore che si vuole spiegare. Così, negli studi più dettagliati, invece di avere un attore da spiegare nelle sue relazioni con altri attori, ci si trova con un attore unico elemento di un insieme-categoria nel quale deve rientrare a forza. Due entità invece che una, che coincidono *formalmente* pur essendo *essenzialmente* diverse, entrambe da spiegare.

Il manifestarsi della dicotomia *forma-essenza* è generalmente spia affidabile di una deriva metafisica in atto. Ovvero, la ricerca distoglie gli occhi dalle cose e si dedica alle idee, delegando alla teoria quella perfezione impossibile in pratica. E anche quando lo studio di un caso particolare giunge a formulare un modello adatto, nel momento in cui il modello viene applicato ad altri casi le eccezioni si moltiplicano ed è necessario complicarlo, pena la semplificazione indebita dell'analisi.

Visto che gli unici elementi ricorrenti (per quanto sempre diversi) in tutti i modelli sono le categorie, il problema sta forse nelle categorie stesse. Secondo Aristotele, le categorie (dieci) sono le caratteristiche che ogni essere possiede. Le cose si identificano quindi con le loro proprietà. Studiare le cose equivale a studiare un *set* di proprietà condivise dalle cose stesse, che permette di distinguerle le une dalle altre. I lettori condividono la proprietà leggere, il che li fa appartenere alla categoria di lettori.

Imboccare decisamente la strada della materialità e dell'individuo è stata una buona scelta da parte di Aristotele. Ma, nonostante la polemica con Platone, le categorie aristoteliche trasferiscono il problema dai cieli perfetti alla sostanza materiale solo per un istante, ripiegando poi su insiemi categoriali altrettanto metafisici. Infatti le categorie pretendono di *dire le cose* sostituendosi ad esse come copie perfette, anzi, come copie che impongono alla realtà di adeguarsi alla loro perfezione. Se questo testo non rientra nei parametri della sua categoria, dev'essere sbagliato! Se questo gene non esprime questo carattere, deve esserci un problema genetico! Se non capisco il *contenuto* della tua *comunicazione*, lo hai formulato in maniera sbagliata, o ci dev'essere un *problema di comunicazione.* Come se per spiegare le cose ci fosse bisogno di altrettante categorie, ovviamente ben ordinate in una teoria disciplinare, ovvero in una declinazione del mondo delle Idee di platonica memoria.

La filosofia si arrovella da millenni sulla questione. Le proposte non mancano, e

hanno dato luogo a discussioni del massimo interesse, ma per fortuna ancora nessuna si è mostrata risolutiva. È un sollievo che almeno la filosofia continui a esercitare l'arte del dubbio.

Da parte loro, le scienze cognitive hanno colto alcune delle migliori suggestioni filosofiche e operato un pragmatico cambiamento di prospettiva, spostando il problema dall'oggetto della categorizzazione al soggetto categorizzante. Certo, abbiamo bisogno di categorie per apprendere; ma questo non significa che le categorie preesistano al nostro apprendimento! Le categorie si rivelano quindi delle convenzioni culturali, e il problema epistemologico si declina in maniera più concreta: come riescono ad accordarsi gli esseri viventi a proposito della realtà? Il risvolto politico non è molto distante: come vengono accettate a livello globale determinate categorie, senza un'autorità veritativa unica e infallibile, e senza un coordinamento centrale? Come accade poi che le categorie artefatte si cristallizzano al punto da non essere più distinguibili dalle cose che dovrebbero aiutare a designare? La questione della conoscenza si trasforma perciò nella questione dell'emersione del linguaggio e della sua evoluzione[40].

In realtà, ogni interazione ha regole proprie. Se si parte da questo presupposto, il problema non è capire perché e come l'autore sia diverso dal lettore e dal messaggio: la diversità è il punto di partenza! Per quanto sbalorditivo, è evidente che gli esseri umani sono tutti diversi, anzi: che le pietre di una montagna sono tutte diverse, che non esistono due granelli di sabbia uguali (basta osservare con un microscopio sufficientemente potente), due stelle identiche (basta osservare con un telescopio sufficientemente potente), né due fili d'erba composti dalle stesse cellule, o lucertole identiche. Dopo aver spezzato l'atomo, persino a livello subatomico la fisica delle particelle continua a svelare nuovi costituenti ultimi della materia, tutti diversi fra loro.

Non si tratta quindi di spiegare la differenziazione, ma al contrario, di capire l'identificazione. Ciò che va spiegato, semmai, è come l'autore, il messaggio, il lettore, si costruiscono interagendo fra loro. Se eliminiamo dal nostro orizzonte la questione dell'individuazione del messaggio e delle categorie di analisi, avremo quantomeno solo degli attori reali di cui rendere conto. Un'applicazione del rasoio di Ockham che porta una semplificazione non da poco.

L'autore è plurale e collaborativo in molti modi. Primo movimento: le marche di *incoerenza testuale* sono spia di una possibile significazione profonda, che solo la collaborazione del lettore può far emergere. Secondo movimento: il lettore legge le istruzioni e ha la possibilità di farsi autore. Terzo movimento: il lettore si rende conto che la significazione profonda non è intrinseca al testo, ma deriva dalla sua libera interpretazione. Quarto movimento: il lettore, per diventare autore, deve trovare altri lettori che vogliano ripercorrere il gioco (o *simulacro situazionale*) e riprodurre, in maniera necessariamente casuale, l'atto collaborativo responsabile del testo che lo sta sollecitando. E così via. La complicità e circolarità fra lettore e autore così garantita si inscrive nel complesso delle pratiche surrealiste come proposta pedagogica prima che artistica, educando al superamento del sé. Eppure, solo ponendosi tutta una serie di

---

[40] Morten H. Christiansen, Simon Kirby, *Language Evolution* ,(eds), Oxford University Press, Oxford, 2005.

domande sulla pertinenza del testo, ovvero scavando nelle proprie aspettative e desideri e quindi conoscendo meglio il sé, il lettore è in grado di formare se stesso nella direzione che l'autore desidera.

Il lettore deve maturare un desiderio nei confronti del testo. Questo desiderio non è contenuto nel testo, ma può essere costruito attraverso l'esercizio dell'immaginazione a partire dalle suggestioni del testo. Il metodo per elaborare questo desiderio è una scrittura collaborativa mirata alla costruzione di spazi conviviali, come quelli costruiti dalla migliore tradizione ludica surrealista.

Alla luce dei *cadavres*, la domanda «Perché scriviamo?» trova perciò una nuova ipotesi di risposta: scriviamo per creare uno spazio in cui certe questioni abbiano legittimità d'essere poste. Nel caso del gioco surrealista, diventa legittimo chiedersi cosa significa, qual è il senso di un testo, e di qui scoprire che è possibile un'autoformazione all'autorialità.

Il cadavere eccellente ci fornisce molti elementi per impostare delle scritture collaborative per giocare ed esplorare attraverso il gioco. Certo, è «sbagliato vedere la mente dappertutto[41]», cioè figurarsi un atto intenzionale opera di una mente dietro ogni cosa. Ma di fatto la mente umana funziona proprio in questa maniera «sbagliata». La spasmodica ricerca di un senso da attribuire al *cadavre* ha talmente successo da creare essa stessa il senso mancante e da individuare l'intenzionalità là dove è completamente assente[42]. Dovremo tenere nella massima considerazione questa caratteristica della mente umana, e non sottovalutare l'apporto delle neuroscienze sul funzionamento del cervello. Esploreremo ora più dettagliatamente alcune possibili implicazioni dei *cadavres*.

Giochi in teoria

Il cadavere eccellente è un gioco. La scrittura collaborativa si configura quindi come gioco, retto da regole che possono essere esplicitate e insegnate. La costruzione di regole condivise individua un modo di giocare. Giocare è un'attività studiata da molte discipline umanistiche diverse, dalla sociologia alla psicologia, dall'antropologia alla filosofia, dalla pedagogia alla storia. Ma a partire dagli anni Quaranta, la *Teoria dei giochi*[43] propriamente detta è una branca matematica che si occupa delle soluzioni

---

[41] D. R. Hofstadter, Daniel C. Dennet, *L'io della mente*, Adelphi, Milano, 2001, p. 368.

[42] Una convincente e spassosa escursione nell'intenzionalità inesistente attribuita dalla mente alla realtà a proposito delle credenze religiose si trova in Teofilo Ratzinger, *Comment fabriquer une réligion*, in corso di pubblicazione.

[43] I primi contributi sulla teoria dei giochi sono di Ernest Zermelo (1912) e di Émil Borel (1921), ma fu il matematico ungherese János Neumann (meglio noto come John von Neumann, 1903-1957) a dimostrare nel 1928 il primo teorema rilevante, detto *minimax*. Esso stabilisce che in certi giochi a somma zero (in cui cioè la vincita di un giocatore è uguale e contraria alla perdita dell'altro giocatore) e a informazione perfetta (in cui cioè ogni giocatore conosce esattamente sia le strategie dell'altro giocatore, che le loro conseguenze), esiste una strategia che permette ad entrambi i giocatori di minimizzare le loro massime perdite. Sempre di John von Neumann (con l'economista Oskar Morgenstern) è il classico *Theory of games and economic behaviour*. 1944. La teoria dei giochi è strettamente legata agli esordi della cibernetica e alla formulazione della teoria dell'informazione da parte di Claude Shannon. Portale di risorse sulla teoria dei giochi:

competitive o collaborative alle situazioni di conflitto. Frutto esasperato delle tensioni della Guerra Fredda, i modelli elaborati dalla Teoria dei giochi continuano a essere utilizzati soprattutto in campo finanziario, militare, politico, per massimizzare le *speranze dei giocatori* attraverso l'elaborazione di *strategie* adeguate.

Le collaborazioni spesso entusiastiche e proficue di molti esponenti della teoria dei giochi con il complesso militare industriale e i servizi segreti negli ultimi cinquant'anni non possono essere imputate al caso. Non di rado si può constatare nelle applicazioni della teoria dei giochi una manifestazione maniacale del desiderio di ordine e razionalità, che riduce la complessità del mondo reale alla rigidità del formalismo matematico. Il tentativo di matematizzare i processi decisionali che caratterizzano l'interazione fra agenti umani, estendendo poi i risultati ad agenti non umani, ha dato luogo a vastissime applicazioni di teoremi della teoria dei giochi, dagli *automi intelligenti* di Von Neumann (base delle macchine informatiche moderne), ai *giochi non cooperativi* di John Nash (l'*equilibrio di Nash* viene usato comunemente nelle analisi politologiche come in economia e finanza).

L'estensione della teoria a giochi con più di due giocatori introduce complicazioni non risolte e forse non risolvibili. Anche nelle formulazioni più soddisfacenti, gli strumenti di analisi sono quanto meno inadeguati ai giochi di cui trattiamo qui. Questo perché si tenta di ricondurre tutte le situazioni a modelli di gioco elementari, in cui due giocatori cooperano oppure non cooperano, determinando poi il comportamento razionale che i giocatori dovrebbero assumere.

Prendiamo un caso celebre, portato alla ribalta massmediatica dal lungometraggio *A beautiful mind* (Ron Howard, 2001, vincitore di 4 premi Oscar), racconto romanzato della vita del genio matematico John Nash. Uno stato del gioco è un *equilibrio di Nash* se rappresenta una situazione nella quale entrambi i giocatori non hanno recriminazioni da avanzare. La teoria prevede che, sapendo in anticipo quale sarebbe stato il comportamento dell'altro giocatore, entrambi si sarebbero comportati esattamente nello stesso modo. Detto altrimenti, atti unilaterali *individuali* non migliorerebbero la situazione, mentre atti *collettivi* potrebbero in generale migliorarla. Il presupposto è che uno stato di non equilibrio non sia razionale. Ammettiamo che sia vero. Allora l'equilibrio di Nash è una condizione necessaria per un comportamento razionale, ma non è una condizione sufficiente: infatti, esistono molti giochi nei quali gli stati di equilibrio di Nash non sono affatto razionali, e nei quali l'unico comportamento razionale sarebbe non giocare.

Consideriamo due esempi molto noti di giochi di questo tipo. La *corsa del coniglio* prende il nome da una scena del film *Gioventù bruciata* (1955). James Dean viene sfidato da un altro adolescente a guidare un'auto rubata a tutta velocità verso un precipizio. I due giocatori si trovano nella stessa auto, chi salta fuori per primo è un coniglio, un fifone (*chicken* in inglese, cioè pollo). Immaginiamo di essere su quell'auto. Ci sono due equilibri di Nash possibili: quello in cui io non coopero (rimango in auto più a lungo) e l'altro sì (si butta fuori per primo), perché così io vinco e l'altro è un coniglio-pollo; però, se io coopero e mi butto, è meglio che anche lui si butti, altrimenti rimedio una figuraccia. La teoria esige razionalità simmetrica nelle

---

http://www.gametheory.net/

scelte dei giocatori, ma entrambi questi equilibri sono irrazionali, perché si aspettano dall'altro giocatore che cooperi quando noi non lo facciamo, oppure che cooperi anche se sarebbe più conveniente per lui non farlo.

Questa situazione si verifica spesso nella vita reale, quando *non si aiutano gli altri confidando però che gli altri ci aiutino*, oppure quando *si decide di fare la cosa sbagliata sperando che invece gli altri facciano quella giusta anche quando non gli conviene*. L'equilibrio invocato equivale a mostrarsi *forti con i deboli e deboli con i forti*. Senz'altro è fuori luogo nella stesura di un *cadavre*, un'occasione che possiamo immaginare di gioco conviviale, nel quale il desiderio di cooperare è *a priori* scontato.

Ma estendendo il ragionamento alla politica, si vede bene che questo è uno standard nelle relazioni diplomatiche. Il caso del consumismo è lampante. Da una parte, si chiede agli altri Paesi più poveri di consumare meno di noi, mentre noi consumiamo sempre di più, agitando lo spettro dell'esaurimento delle risorse globali. Dall'altra, si chiede ai Paesi più ricchi di aiutarci a consumare almeno quanto loro, avanzando pretese di equità nella spartizione delle medesime risorse. Con i deboli, si esige il rispetto di regole che noi non rispettiamo; con i forti, si invoca cooperazione mostrandosi disponibili, perché si temono ritorsioni.

Un altro gioco che sarebbe razionale non giocare è il *dilemma del prigioniero*, nel quale la non cooperazione è l'unica scelta razionale, ma la cooperazione è più desiderabile perché evita la mutua distruzione. Una situazione analoga è quella dell'inquinamento ambientale. Quattro possibilità:

1. io inquino, vivo in un mondo inquinato (perché anche gli altri inquinano) ma non pago il costo di non inquinare;
2. io non inquino, vivo in un mondo non inquinato (perché anche gli altri non inquinano) e pago il costo di non inquinare;
3. io non inquino, vivo in un mondo inquinato (perché gli altri, a differenza di me, inquinano) e pago il costo di non inquinare;
4. io inquino, vivo in un mondo non inquinato (grazie agli altri, non a me) e non pago il costo di non inquinare;

L'equilibrio di Nash è la prima soluzione, di non cooperazione, di non-gioco. Ma sarebbe più desiderabile e razionale la soluzione due[44]. Il risultato della teoria dei giochi è che è nella vita reale è meglio non giocare, per non farsi male... meglio lavorare, magari. Ma noi vogliamo giocare! Non ci interessa a priori raggiungere l'equilibrio, massimizzare il profitto o compiere scelte razionali, ci interessa la relazione e il processo e le regole di costruzione del gioco.

Dal momento che le preferenze individuali generano, nei confronti di ciascuna alternativa, due opposte alleanze o coalizioni fra i giocatori, si cede frequentemente al riduzionismo. Così il gioco collettivo viene ridotto a un multiplo di quello fra due giocatori. Ma nonostante il successo mondiale di queste analisi, «giochi collettivi»

[44] Nella maggior parte dei casi reali si verificano più «partite», cioè si prendono molte decisioni. Si tratta quindi di giochi iterati. Giocare è ancora meno conveniente. Infatti, si può dimostrare che, nel caso del dilemma del prigioniero, l'unica stabilità evolutiva (quando si giocano molte partite) è quella in cui nessuno coopera. Si veda in proposito Jim Ratliff, «A Folk Theorem Sampler», 1996, http://www.virtualperfection.com/gametheory/5.3.FolkTheoremSampler.1.0.pdf. Lo stesso si può dire per molti giochi asimmetrici.

come le elezioni, o le scelte sociali in generale, non sono riducibili, soprattutto perché l'equilibrio non è necessariamente auspicabile.

Nemmeno la scrittura collaborativa può essere descritta dalla teoria dei giochi. La razionalità e l'equilibrio nelle decisioni, riferite a individui viventi, sono concetti troppo soggettivi per essere descritti da equazioni matematiche. Anche se la teoria, in astratto, si ostina a presupporre che tutti gli individui abbiano sempre lo stesso concetto di razionalità, a parità di condizioni storiche, ambientali e biologiche (è la nota *dottrina di Harsanyi*[45]), di fatto nel concreto questo non avviene mai. L'*homo oeconomicus*, che pianifica razionalmente il proprio comportamento e massimizza l'utilità morale delle proprie azioni è un'invenzione dell'utilitarismo economicista, non un dato di fatto sociale analizzabile in termini matematici.

Il matematico Piergiorgio Odifreddi sintetizza efficacemente la necessità di strumenti più adeguati per studiare giochi complessi:

> La teoria dei giochi studia da un punto di vista matematico situazioni microscopiche di confronto o conflitto, che vengono poi estese a situazioni macroscopiche con la seguente estrapolazione: la vita è un gioco, che ha per regole le leggi naturali (fisiche, biologiche), e per metaregole le leggi sociali (economiche, politiche, etiche, morali, religiose); le regole sono assolute, e determinano quali sono sia le possibili situazioni di stabilità, cioè gli stati di equilibrio, che le possibili trasformazioni sociali, cioè i passaggi da uno stato di equilibrio ad un altro; le metaregole sono relative, e servono solo a mantenere un particole stato di equilibrio (in particolare, esse vengono ridefinite in seguito alle trasformazioni sociali). Introducendo la matematica nello studio dei fenomeni sociali, un simile approccio permette di affrontarne versioni semplificate in modo preciso. Mentre la precisione rappresenta un indubbio progresso rispetto alle trattazioni (pre-1950, ma non solo) di filosofi, economisti e politologi, la semplificazione costituisce un'indubbia limitazione: la sensatezza o meno dell'approccio dipenderà quindi, in accordo con la teoria, dall'esistenza o meno di un equilibrio fra i due fattori[46].

Teniamo in considerazione la strategia e la pianificazione razionale come componenti possibili, ma non esaustive, dell'analisi ludica. Esistono altri approcci possibili ai giochi, più centrati sugli aspetti sociali.

Giochi in pratica

Lo storico e filosofo olandese Johan Huizinga, nel suo classico *Homo ludens* (1938), considera il gioco come sistema culturale complesso, individuando nell'attitudine ludica una caratteristica saliente e universale delle culture umane:

> [...] ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la

---

[45] L'economista ungherese John Charles Harsanyi (Harsányi János Károly – 1920-2000) ha vinto il Premio Nobel per l'economia nel 1994, insieme a John Nash e Reinhard Selten. Le sue applicazioni della teoria dei giochi riguardano soprattutto i casi di informazioni incomplete (noti come giochi Bayesiani). Una breve panoramica del personaggio si trova in Giulio Giorello, Simona Morini, *Harsanyi visto da Giulio Giorello e Simona Morini*, Luiss University Press, 2008.

[46] Piergiorgio Odifreddi, *Giochi pericolosi*, conferenza al Dipartimento di Matematica dell'Università di Torino, 23 Novembre 1995, http://www.vialattea.net/odifreddi/giochi.pdf.

> cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco; viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici: in tale «dualità-unità» di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percepibile, determinabile concretamente; mentre la cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico dato al caso[47].

Il gioco non è solo gratuito e polisemico, basato su un insieme di regole che i giocatori devono rispettare per non sbagliare o barare intenzionalmente. Il gioco può individuare un *setting pedagogico* utile a stabilire vincoli e possibilità delle pratiche educative. Il gioco è anche non necessario, frutto dell'immaginazione, estraneo alla soddisfazione dei bisogni pratici conformi alla razionalità economica. Lungi dall'essere una mera ricognizione delle modalità ludiche comuni a tutte le culture, l'ambizioso intento di Huizinga è quello di sostituire la centralità della categoria economica con una rinnovata attenzione per l'azione e l'attitudine giocosa. Settant'anni dopo, non possiamo fare a meno di riprendere con rinnovato vigore questa battaglia finora avara di risultati. In effetti, l'efficientismo dogmatico è dominante nelle riflessioni «serie», da quelle più liberal-liberiste a quelle più social-marxiste. Come ha spiegato Jean Claude Michéa, l'economia è il vicolo cieco[48] nel quale si cacciano troppo spesso le considerazioni sulla società. Affamato di pianificazione autoritaria o di fittizia libertà mercantile, assetato di crescita infinita, violentemente autoreferenziale, fondato su asserti metafisici e scientificamente indimostrabili (ad esempio, la necessità della «libera circolazione delle merci», o l'inevitabilità della «caduta tendenziale del saggio di profitto»), del tutto incapace di prevedere crisi o prosperità, l'economico è il parametro più sopravvalutato della modernità.

Eppure il gioco, per quanto attività improduttiva in termini economici, crea dal nulla nuove realtà. Lo psicologo russo Lev Vygotskij, già negli anni Venti e Trenta, ne sottolineava la forza, specie in età evolutiva, per lo sviluppo affettivo. Solo quarant'anni dopo le sue intuizioni cominciarono a diffondersi, quando da tempo veniva applicato il sistema a «stadi» di sviluppo di Jean Piaget, focalizzato soprattutto sugli aspetti cognitivi del gioco. A differenza della razionalità spesso distruttiva e non-cooperativa della teoria dei giochi, le ricerche di Vygotskij hanno mostrato che una cooperazione adeguata fornisce la base indispensabile allo sviluppo individuale. I processi cognitivi si attivano quando il bambino interagisce con persone nel quadro del proprio ambiente e cooperando con i suoi pari (gli altri bambini), che lo inducono a riflettere e regolare in maniera autonoma il proprio comportamento.

Uno dei concetti più interessanti sviluppati da Vigotskij, e senz'altro il più utile per noi, è quello di zona di sviluppo prossimale[49] (ZSP). La ZSP è la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale, che può essere raggiunto con l'aiuto di altre persone. La cooperazione con adulti o con pari che hanno un maggiore livello di competenza aiuta il bambino ad ampliare le proprie capacità, a realizzarsi più compiutamente. Nel gioco questo processo è evidente: ci sono regole da imparare, non tutto è noto, viene richiesto uno sforzo, è necessario *mettersi in gioco*. Posto di fronte a compiti appena più complessi delle sue capacità attuali, il bambino viene spronato ad

---

[47] Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1996[9].
[48] Jean-Claude Michéa, *Il vicolo cieco dell'economia*, Elèuthera, Milano, 2003.
[49] Lev Vygotskij, *Pensiero e linguaggio. Ricerche psicologiche*, Roma-Bari, Laterza, 2001[9].

ampliare la propria sfera di autonomia, in un processo iterativo volto all'acquisizione di capacità che evita la frustrazione del fallimento.

Ma questo vale anche, o a maggior ragione, per gli adulti, che possono benissimo imparare e trarre vantaggio dal gioco cooperativo. Prima di giocare con il cadavere eccellente, non ero in grado di scrivere cadaveri eccellenti; seguendo le indicazioni di persone con un livello di conoscenza superiore (gli autori), ho imparato e dunque ampliato la mia zona di sviluppo attuale fino a inglobare la zona di sviluppo prossimale rappresentata dal gioco. Sono pronto a fare un passo più in là. Il metodo evolutivo, attraverso cui passano le competenze, è la scrittura. Riprendendo il *cadavre,* posso porre l'accento sullo scambio tra pari: l'autore è ormai all'altezza del lettore, può reiterarne l'invenzione in modi nuovi. In questo senso, la cultura del gioco contribuisce in maniera fondamentale alla strutturazione della personalità umana. Ed eccomi a giocare, immerso nel gioco, intento a giocare.

Come è possibile distinguere questa creazione radicale, la «realtà del gioco» dalla «realtà reale»? L'accordo fra i giocatori sembra la chiave di volta. Per questa ragione Gregory Bateson sostiene che il gioco è un metalinguaggio[50]. I giochi «non sono ciò che sembrano»; perciò in un'attività ludica ogni giocatore, consapevole del carattere fittizio dell'azione di gioco, deve poter affermare che «Questo è un gioco», meta-comunicando così la finzione.

D'altra parte, la metacomunicazione presenta un inconveniente di non poco conto. Aderendo a una prospettiva informazionalista, nella quale le interazioni sono regolate da sistemi di scambi di informazioni, Bateson rimanda di fatto la spiegazione del come avviene l'accordo nella comunicazione alla metacomunicazione. È necessario individuare diverse tipologie di segnali in grado di veicolare messaggi specifici, in accordo con la teoria. Infatti nella terminologia di Bateson si distinguono: segni «di umore» o Lorenz1 (L-I); simulazioni di segni di umore o L-II; segni che permettono a chi riceve il messaggio (essere umano, animale o teoricamente macchina che sia) di discernere fra L-I e L-II.

L'affermazione «Questo è un gioco» è funzionale alla comprensione e allo stabilirsi della comunicazione, dice Bateson, perché nella sua prospettiva l'importante, in fondo, non è il gioco, ma la sua essenza comunicativa. Rimane ancora da spiegare cosa sia la

---

[50] «[Per metalinguaggio del gioco della canasta] Intendo un linguaggio designato a discutere sulla canasta. E un linguaggio per parlare a proposito del linguaggio della canasta. Ma non è quello che di solito si verifica tra due esseri viventi. Certo, di tanto in tanto separiamo le nostre discussioni metalinguistiche. Per esempio, la Corte suprema può dibattere sulle leggi di uno Stato. Ma in generale quando paziente e terapeuta si trovano faccia a faccia, sono forzati dalla natura del loro rapporto ad andare avanti col gioco [*game*] che stanno giocando, ad esempio la relazione in cui sono coinvolti. Le mosse del *game* diventano così non solo mosse all'interno del *game*, ma anche proposte per cambiarne le regole. Noi utilizziamo di solito un linguaggio e un metalinguaggio combinati insieme - un unico processo *in fieri*. Il concetto di «finalità» diventa ambiguo. Possiamo parlare della finalità di un'azione, nel caso in cui questa abbia una finalità ben precisa come le mosse nel game della canasta. Ma quell'azione può anche essere una proposta per cambiare le regole del *game*: e in questo caso si deve parlare di finalità a un livello più astratto. Credo che in casi simili in cui i livelli multipli non possono essere separati, per un essere vivente sia inevitabile inventare – o cadere in - un qualcosa che chiamiamo *play*», Gregory Bateson, *Questo è un gioco*, Cortina, Milano, p. 120.

metacomunicazione. Se questa è *confusione di livelli multipli*, cioè fra contesto di gioco, ambito di gioco, cornice del gioco, regole del gioco, è necessario spiegare queste dinamiche nel loro svolgersi concreto. Ascrivere ogni livello a una categoria di segni e a una tipologia di messaggi non rende conto della pratica del gioco in maniera soddisfacente. Il prefisso greco «meta» significa «oltre», ma rimandare la spiegazione delle modalità specifiche del gioco a un «oltre» che nei fatti sta assolutamente dentro il gioco stesso sembra fuori luogo.

È un'affermazione che sfiora la petizione di principio, poiché è necessario comprendere la metacomunicazione per poter metacomunicare, ma questa si può comprendere solo metacomunicando. Più avanti, sempre in *Questo è un gioco*, Bateson osserva acutamente che è inutile e ridondante proporre di «provare a giocare», come fosse qualcosa di diverso dalla realtà che poi, dopo una prova, si potrà fare in realtà, poiché il gioco è già altro rispetto alla realtà. Ma invece di mantenere l'ambiguità e curarsi delle dinamiche di costruzione consensuale di questa realtà altra, Bateson si sforza di fare chiarezza, e scambia l'*explicandum* (ciò che deve essere spiegato) con l'*explicans* (la spiegazione).

Lo scarto sta nel punto di partenza implicito: se la realtà è comunicazione, e il gioco è metacomunicazione, evidentemente il gioco è diverso dalla realtà. Tanto varrebbe dire che la caratteristica del gioco è la giocosità, che consiste nell'essere giocoso e giocato e giocabile. Oppure dire che la categoria *giochezza*, tipica del *giocare*, sta nel suo luogo naturale, il *gioco* appunto, in quanto è nella sua natura; proprio come nella fisica aristotelica la *pesantezza* è tipica del *pesante* e sta nel suo luogo naturale, in *basso*, in quanto è la sua natura. La metacomunicazione è una categoria ridondante e non esplicativa, perché implica la comunicazione che vorrebbe spiegare.

Se vogliamo chiosare, l'asserzione «Questo è un gioco» è piuttosto *infracomunicazione*, perché non rimanda affatto a un oltre, a un altrove, ma, ben posizionata nell'*hic et nunc*, dichiara di essere presente a sé stessa. L'interpretazione metalinguistica di Bateson è utile soprattutto quando individua nella confusione dei livelli una caratteristica tipica del gioco. Il gioco, pur essendo regolato, è aperto al caos, si oppone alla strenua programmazione e previsione tipica della razionalità (sia utilitaristica, sia utopica) anche nelle sue realizzazioni più strategiche, come gli scacchi. È inutile affannarsi nel compito impossibile di distinguerne analiticamente le componenti, poiché nel suo farsi il gioco non è solamente l'applicazione di regole preesistenti, l'individuazione di un contesto-ambientazione e di uno spazio di gioco, ma soprattutto interazione fra individui. Per questo, il succo del gioco è l'apertura all'imprevisto, al caso.

Huizinga rivendica la priorità storica del gioco rispetto alle attività più serie, in particolare economiche. Su un piano ontologico più generale, ciò significa che l'analisi scientifico-razionale è derivata, probabilmente attraverso dinamiche di emergenza, da forme ludiche precedenti, altrettanto regolate ma non prescrittive[51]. La conoscenza

[51] Più in generale ancora, si può affermare che l'ontofilogenesi di ciascun individuo umano prevede la selezione di capacità metaforiche prima che di capacità astratte. I primi contributi allo sviluppo di una teoria ontofilogenetica derivano dagli studi sulla differenziazione cellulare degli embrioni, in particolare Jean-Jacques Kupiec, «A Darwinian theory for the origin of cellular differentiation»,

scientifico-razionale non è e non può essere esaustiva, ma questo non è necessariamente uno svantaggio. Significa semplicemente che un livello scientifico emergente di ordine superiore (successivo nel tempo e basato sul livello precedente), per quanto potente, non può esaurire la ricchezza di sistemi diversi, ad esempio artistici, poetici, ludici.

Del resto, è quello che si sottolineava in apertura del cap. I: i livelli inferiori determinano i livelli superiori ma sono ininfluenti. Aggiungiamo che i livelli superiori non possono comprendere appieno i livelli inferiori rimanendo ancorati al loro punto di vista. La scienza non può comprendere la poesia senza farsi poesia essa stessa. La stessa facoltà d'immaginazione viene usata in maniera differente: l'immaginazione scientifica è capace di immaginare verità verificabili e riproducibili, di comprendere analiticamente e di svilupparsi tecnologicamente, mentre l'immaginazione indagata dalle discipline umanistiche funziona in maniera analogica. Tuttavia, non è necessaria una separazione netta fra le due culture, umanistica e scientifica; anzi, un mescolamento è quanto mai auspicabile.

La presunta dicotomia *realtà di gioco – realtà reale* può essere letta alla luce dell'attuale ricerca neuroscientifica. In base al modello del darwinismo neurale è possibile riconoscere le dimensioni storiche e creative del pensiero umano. Le origini cerebrali dell'immaginazione scientifica non differiscono da quelle necessarie per la poesia, la musica, la costruzioni di sistemi etici, il gioco. In altre parole, la scienza deriva da una gran varietà di eventi culturali, ma non li provoca né li prevede necessariamente. Può forse studiare le condizioni di possibilità, ma non spiegare il loro farsi in maniera analitica. Diventa allora più chiaro perché l'epistemologia basata sul cervello

> respinge l'idea di un meccanismo di acquisizione del linguaggio basato sul cervello ed ereditato per via genetica, e afferma invece che l'acquisizione del linguaggio è epigenetica[52]

Sono le interazioni a creare le condizioni di possibilità della realtà, consentendo la creazione di un linguaggio condiviso. Il linguaggio non riguarda la coerenza delle percezioni con categorie assolute (enti matematici o verità verificabili-falsificabili di altro tipo), e nemmeno la corrispondenza regolata fra informazioni codificate a livello genetico (genotipo) ed espressioni individuali (fenotipo).

L'acquisizione del linguaggio non è stato un surplus e nemmeno un fenomeno necessariamente implicato dalle strutture genetiche, ovvero estraneo alla logica dell'evoluzionismo darwiniano. Al contrario, è stato un vantaggio evolutivo[53] per le comunità di ominidi che potevano interagire sempre meglio e costruire realtà consensuali condivise. La capacità di esprimersi per metafore, ricordare avvenimenti passati e progettare eventi futuri è filogeneticamente antecedente al ragionamento

---

Molecular and General Genetics MGG, Springer Berlin / Heidelberg, 1997, 255, 2, pp. 201-208.

[52] Gerald M. Edelmann, *op. cit.*, p. 149

[53] «[...] dopo l'acquisizione della stazione eretta e l'evoluzione del tratto sopralaringeo, della presintassi per il movimento dei gangli della base e di una corteccia cerebrale più grande, il linguaggio è emerso come invenzione», *ibidem*, p. 149.

analitico astratto[54]. Ciò non significa che quest'ultimo possa spiegare il primo, cioè, nel nostro caso, che la scienza possa spiegare il gioco, tanto meno il gioco poetico.

Che cosa si può dire del «mondo» degli individui dotati di capacità linguistiche, che cosa è soggettivo e che cosa è oggettivo? Oltre all'informazionalismo, bisogna respingere con fermezza anche l'idealismo, e accettare un realismo condizionato dalle capacità percettive del nostro cervello. Un *realismo relativo*, da situare in relazione a noi stessi, qui e ora.

Tenendo presente che se non vediamo e nemmeno sentiamo le radiazioni infrarosse, né quelle ultraviolette, ciò non significa che non esistano! Esistono strumenti tecnologici in grado di tradurre per noi quelle realtà. Altri strumenti possono essere messi a punto. Il realismo relativo è da situare quindi anche in relazione alla tecnica che siamo in grado di utilizzare. La realtà relativa al microscopio è diversa dalla realtà relativa al telescopio. Sono necessari molti passaggi e numerose competenze per gestire adeguatamente gli attori non-umani. Torneremo più avanti sull'ambiguità centrale della tecnica nell'articolazione della scrittura e dell'essere sociale. D'altra parte, il gioco della scrittura è anch'esso una tecnica, e non delle più triviali.

Il gioco è un lavoro?

Una prospettiva storicamente vicina e affine al nostro gioco eccellente è quella di Roger Caillois. Membro molto attivo del gruppo surrealista nei primi anni Trenta, Caillois rompe con Bréton intorno alla metà di quel decennio. Oltre vent'anni dopo, nel 1958, dà alle stampe la sua opera capitale sul gioco, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*[55]. Qui delinea l'attività del gioco come: *libera (*il giocatore non può essere obbligato a partecipare), *separata (*entro limiti di spazio e di tempo), *incerta (*lo svolgimento e il risultato non possono essere decisi a priori); *improduttiva (*non crea né beni, né ricchezze, né altri elementi di novità), *regolata (*con regole che sospendono le leggi ordinarie), *fittizia (*consapevole della sua irrealtà). Caillois costruisce di qui una sociologia basata sui giochi in quanto «segni».

Molte di queste caratteristiche si possono ritrovare anche nei cadaveri eccellenti, ma altre non si adattano. Ad esempio, abbiamo già notato che il gioco è improduttivo solo il termini economici. In particolare, i cadaveri eccellenti mettono in moto una macchina estremamente produttiva, che, mettendo in crisi l'autorialità, propone al lettore di farsi autore. Si obietterà che la creazione artistica non ha a che fare con la

---

[54] La letteratura in merito è sterminata. Rimandiamo a bibliografie specialistiche, segnalando solo un articolo sulla mappatura logaritmica dei numeri nello spazio come antecedente alla mappatura lineare (basilare per lo sviluppo di astrazioni matematiche complesse): Stanislas Dehaene, Véronique Izard, Elizabeth Spelke, Pierre Pica «Log or Linear? Distinct Intuitions of the Number Scale in Western and Amazonian Indigene Cultures», *Science*, 30 May 2008:Vol. 320. no. 5880, pp. 1217 – 1220.

[55] Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine.* Bompiani, Milano, 2000. Caillois identifica inoltre quattro tipologie di gioco, che possono costituire un utile orientamento: *giochi di competizione* (*agon*), competizioni, sia sportive che mentali; *giochi d'azzardo* (*alea*), giochi dove il fattore primario è la fortuna; *giochi di simulacro* (*mimicry*), detti anche «giochi di ruolo» dove si diventa «altro»; *giochi di vertigine* (*ilinx*), i giochi in cui si gioca a provocare sé stessi.

produttività economica: per questo il gioco si distingue e spesso viene opposto opposto al lavoro.

Tuttavia, questa netta contrapposizione viene sfumata da interpretazioni del gioco come divertimento in grado di sostituirsi alla fatica e alla sostanziale schiavitù dell'alienazione lavorativa. L'ambito delle cosiddette nuove tecnologie si presta molto bene all'elaborazione di una nuovo *etica del lavoro divertente*, basato sul gioco. Linus Torvalds, il creatore del sistema operativo GNU/Linux, ha persino formulato una *legge di Linus* in merito:

> Linus' Law says that all of our motivations fall into three basic categories. More important, progress is about going through those very same things as «phases» in a process of evolution, a matter of passing from one category to the next. The categories, in order, are «survival», «social life», and «entertainment»[56].

Secondo Torvalds, l'hacker non usa il computer per sopravvivere e guarda invece agli stadi successivi, usando il computer per stabilire e approfondire legami sociali; ma soprattutto per l'intrattenimento: «Non i giochi, non le belle immagini sulla Rete. Il computer in sé è intrattenimento»[57]. Il problema del lavoro appartiene al passato, l'hacker si muove nella rete e crea «just for fun». L'hacker gioca, non lavora.

Questo approccio non è solo semplicistico. Come mostra l'analisi di Pekka Himanem sull'etica hacker, anche se apparentemente lontano e contrapposto al lavoro, esso è in realtà una riedizione appena ritoccata dell'*etica del lavoro protestante*, sulla falsariga del classico di Max Weber, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*.

Non a caso, questa etica del divertimento è stata presto sussunta dal movimento Open Source, che ha immediatamente provveduto a spuntare gli slanci libertari del Free Software, rendendoli perfettamente compatibili con le esigenze del mercato di massa. Del tutto integrata nello spirito produttivista, l'etica hacker è ormai funzionale allo sfruttamento delle libere energie offerte «per gioco» da migliaia di coder e tecnoentusiasti in tutto il mondo da parte delle multinazionali dell'Open Source.

Come se non bastasse, l'enfasi sul divertimento giocoso è riuscita nella rara impresa di resuscitare categorie morte e stramorte, come le classi sociali. L'esempio più lampante è il termine *cognitariato,* versione informazionale del *proletariato.* Le analisi sul libero gioco dei liberi individui hacker sembrano sfociare ineluttabilmente nella costituzione del cognitariato come nuovo «soggetto oppresso» dall'alienazione lavorativa capitalistica. Esso è, al contempo e inevitabilmente, anche il nuovo potenziale soggetto rivoluzionario. La dialettica marxiana, in particolare l'impalpabile *General Intellect*, s'incarna nuovamente, con spirito gattopardesco, nell'età dell'informazione. Pur parlando di gioco, in realtà in questo discorso il lavoro (cognitario) è ancora e sempre di più centrale, perché l'informazionalismo offre la possibilità di mettere a frutto anche il gioco. Di fatto non si libera il tempo occupato dal lavoro per dedicarlo all'ozio giocoso, all'impegno competitivo-cooperativo della ricerca-gioco, ma si permea ogni interstizio ludico di lavoro, con i suoi corollari di

---

[56] Pekka Himanem, Manuel Castells, Linus Torvalds, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli,Milano, 2001.

[57] *Ibidem*, p. 127

fatica-sfruttamento-alienazione.

McKenzie Wark è il più noto sostenitore di una imminente, gloriosa sollevazione degli hacker, definiti «classe vettoriale» o «lavoratori immateriali», contro le classi sociali dominanti. Nel suo *Un manifesto hacker*, composto di rapidi squarci aforistici ispirati al *Manifesto del partito comunista*, Wark sprona con entusiasmo questo slittamento (visto il contesto teorico, sarebbe meglio dire sussunzione) dal divertimento-gioco al lavoro:

> [036] La classe hacker nasce dalla trasformazione dell'informazione in proprietà, nella forma della proprietà intellettuale. [...] L'hack produce la forza di classe capace di porre, e di rispondere, alla questione della proprietà: la classe hacker [...] la classe hacker è la classe che non solo ha la capacità di creare nuove tipologie di oggetti e soggetti nel mondo o nuove forme di proprietà in cui questi oggetti possano essere rappresentati, ma nuovi tipi di relazione, con caratteristiche impreviste, che mettono in discussione la forma stessa della proprietà[58].

Wark ha ragione: le competenze acquisite dagli hacker per divertimento, durante i giochi di esplorazione dei mondi digitali, mettono fortemente in crisi la concezione di proprietà. Ma questo avviene proprio perché, senza preoccuparsi di lavorare per vivere, si dedicano con passione, a volte troppo ingenua, ai loro giochi! Il fulcro non è la forza produttiva della nuova classe, ma la forza creativa di questi individui. Inoltre, abbiamo visto con Castoriadis che la capacità di creare *ex nihilo* (dal nulla) non è specifica di una classe o categoria, ma è tipica dell'immaginazione comune a tutti gli esseri umani (anzi, la creazione dal nulla è tipica dell'essere *tout court* in quanto sorgente dal caos). *Informazione* e *classe* sono quindi categorie inutili e svianti per comprendere questi processi creativi, giocosi e collaborativi.

Il punto non è che gli hacker informatici giocano con le informazioni che sono proprietà di qualcun altro. L'importante è che, spinti dalla curiosità e dal desiderio di esplorare, giocano con la loro stessa facoltà immaginativa, con il loro cervello che confabula con sé stesso[59] (come spiega l'epistemologia basata sul cervello), e gettano le loro creazioni nei mondi virtuali. In questo modo vengono a contatto con le creazioni di altri individui, tracciano relazioni fra macchine meccaniche (computer, cavi, router, ecc.), macchine autopoietiche (altri esseri umani), macchine significanti (altri codici). Questa dinamica creativa costruisce i mondi virtuali condivisi, dove si trovano senz'altro strumenti potenti per esplorare quegli stessi mondi, senza bisogno di ricorrere alla teoria delle classi.

Eppure, prima di essere cooptati dalle società di sicurezza e dai servizi segreti, dai filosofi a corto di idee o più banalmente dalle multinazionali dell'IT che pagano bene, gli hacker avevano esordito con uno spirito curioso e libertario, che lasciava intravvedere possibilità molto diverse. Dagli hacker «accademici» dell'MIT degli anni Cinquanta, a quelli della prima comunità virtuale, il Community Memory Project di

---

[58] McKenzie Wark, *Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi*, Feltrinelli, Milano, 2005, p. 24.

[59] Si veda il sunto delle ricerche in merito al *rientro neurale* in Gerald Edelman, Giulio Tononi, *Un Universo di coscienza*, Einaudi, Torino, 2000.

San Francisco dei primi anni Settanta, fino agli hacker delle reti attuali, un filo rosso ha cucito una consapevolezza che non ha nulla a che vedere con una presunta coscienza di classe.

Loyd Blankenship, meglio noto come The Mentor, scriveva nel gennaio 1986 *The Hacker Manifesto*, parlando per sé ma interpretando il sentire di molti. L'articolo fu pubblicato per la prima volta sulla ezine *Phrack,* con il sottotitolo *The Conscience of a hacker*. Scritto appena dopo il suo arresto per intrusione nelle linee telefoniche di una compagnia privata, questo documento è ancora oggi essenziale per esplorare le complesse interazioni fra gioco e divertimento, specialmente nell'ambito delle tecnologie digitali.

> Noi facciamo uso di un servizio già esistente che non costerebbe nulla se non fosse controllato da approfittatori ingordi, e voi ci chiamate criminali. Noi esploriamo... e ci chiamate criminali. Noi cerchiamo conoscenza... e ci chiamate criminali. Noi esistiamo senza colore di pelle, nazionalità, credi religiosi e ci chiamate criminali. Voi costruite bombe atomiche, finanziate guerre, uccidete, ingannate e mentite e cercate di farci credere che lo fate per il nostro bene, e poi siamo noi i criminali. Sì, io sono un criminale. Il mio crimine è la mia curiosità. Il mio crimine è quello che i giurati pensano e sanno, non quello che guardano. Il mio crimine è quello di scovare qualche vostro segreto, qualcosa che non vi farà mai dimenticare il mio nome. Io sono un Hacker e questo è il mio manifesto. Potete anche fermare me, ma non potete fermarci tutti...Dopo tutto, «Siamo tutti uguali»[60].

I vent'anni dell'autore possono rendere conto dello stile *naïf* e rivendicativo. Membro dello storico gruppo hacker LOD, Legion of Doom, The Mentor è stato uno dei primi a cadere sotto i colpi del *Computer Fraud and Abuse Act* , che avrebbe portato a un'*escalation* nella criminalizzazione degli hacker, culminata nell'operazione SunDevil. Tra il 1989 e il 1991 molti ragazzi finirono schiacciati nell'Hacker Crackdown[61], replicato qualche anno dopo anche in Italia nell'operazione Fidobust o Italian Crackdown[62]. Così fu chiaro che i giochi divertenti delle reti digitali non erano ben visti dalle autorità, a meno che non si svolgessero sotto il loro stretto controllo.

Quasi vent'anni dopo, l'atteggiamento sospettoso delle istituzioni non solo non è cambiato, ma abbiamo assistito alla recrudescenza delle leggi liberticide (DMCA negli USA, EUCD in Europa) che ampliano a dismisura la possibilità di controllare, censurare e reprimere le esplorazioni in spirito hacker. Gli scontri dei mondi reali sono stati trasferiti di peso nei mondi virtuali, facendo riemergere vecchi schemi di contrapposizione frontale. Parole d'ordine come lavoro, classe, proprietà si aggiornano al gergo della Rete. Ampie fasce di popolazione vengono criminalizzate con la scusa di proteggere il diritto d'autore, che troppo spesso nasconde solo l'avidità delle multinazionali. I mondi virtuali aperti per divertimento sono terra di conquista per il profitto senza scrupoli.

---

[60] http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3#article; in italiano su http://www.dvara.net/HK/mentoritalia.asp.

[61] Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker* , Mondadori, Milano, 2004; versione originale inglese *The Hacker Crackdown*, http://www.mit.edu/hacker/hacker.html.

[62] Carlo Gubitosa, *Italian Crackdown*, Apogeo, Milano, 1999, online all'indirizzo http://www.olografix.org/gubi/estate/itacrack/itacrack.htm.

L'articolo *The Underground Myth*, sull'ultimo numero di Phrack[63], storicizza l'attività degli hacker e illustra bene il processo di concentrazione del controllo nelle mani di aziende e istituzioni. Questi soggetti si sono avvalsi dell'aiuto indispensabile proprio di quei ragazzini criminalizzati per la loro curiosità e quindi subito cooptati per il miglioramento dei sistemi di sicurezza, ovvero per la costruzione di reti più controllate. Perciò l'allegoria della pirateria informatica non è campata per aria. L'occupazione del cyberspazio rivela forti analogie con l'occupazione dell'America.

Nel Nuovo Mondo, i pirati[64] nel XVII fino all'inizio del XVIII secolo si godevano una vita più rischiosa ma più libera ed egualitaria dei loro omologhi marinai sulle navi di Spagna, Inghilterra, Francia e Olanda. Sotto l'attacco dell'imperialismo istituzionale, vendettero spesso la loro libertà per mettersi al soldo delle potenze europee che prima depredavano. Le patenti di corsa li trasformarono in corsari, poco più di mercenari prezzolati. In maniera simile, gli hacker negli anni Ottanta e Novanta del XX secolo hanno subito il violento attacco congiunto dei nuovi occupanti istituzionali, e spesso hanno scelto di collaborare. Da liberi esploratori sono diventati mercenari competenti pagati dalle aziende e dai governi per instaurare un nuovo ordine nei mondi digitali.

Eppure possiamo dire che l'attuale rete di Internet è nonostante tutto intessuta di questa cultura del gioco e del piacere appassionato di fare e di condividere. Finché qualcuno continuerà a giocare, il gioco continuerà.

Primo: divertirsi; secondo: condividere

Dai giochi di scrittura surrealisti ai giochi di scrittura dei codici digitali il percorso non è lineare, ma le affinità non mancano. La curiosità è la molla comune che spinge all'esplorazione, alla formulazione di ipotesi, infine a scrivere qualcosa di rappresentativo della propria individualità.

Inoltre la programmazione digitale è un processo eminentemente collaborativo. Alla base, si tratta di scrivere qualcosa che sia comprensibile dalle macchine. Una delle regole auree dell'informatica è: se funziona, allora è ok. Un programmatore (*coder*) esperto ha ben presente cosa funziona e cosa non funziona, ovvero quali problemi sono stati risolti e quali non ancora. Riutilizzare pezzi di codice ben testati significa poggiare la scrittura del proprio codice sul lavoro certosino di altri scrittori di codice, cioè costruire su fondamenta solide. Può sembrare banale, ma è inutile riscoprire ogni volta l'acqua calda.

D'altra parte, poiché l'innovazione perenne sembra una caratteristica piuttosto stabile del digitale, è altrettanto vero che chi scrive codice è sempre intento a risolvere gli stessi problemi per supporti diversi, oppure a ritradurre in linguaggi diversi le stesse soluzioni[65].

---

[63] Phrack, 65, 18 aprile 2008, 13, http://www.phrack.com/issues.html?issue=65&id=13

[64] Ancor oggi eroi dell'immaginario popolare, i pirati hanno incarnato una peculiare visione del mondo basata sui valori di libertà ed eguaglianza. Questa tesi è sostenuta con dovizia di particolari storici in Marcus Rediker, *Canaglie di tutto il mondo. L'epoca d'oro della pirateria*, Elèuthera, Milano, 2005.

[65] Ad esempio, visualizzare il testo di una email su un PC nel 1998 è molto diverso da visualizzarlo

In ogni caso, l'intermediazione degli strumenti digitali nella scrittura di codice implica ed esige una marcata propensione verso una scrittura che sia comprensibile ad altri programmatori, affinché un codice possa essere compreso ed eventualmente migliorato. In un certo senso, tutti i codici informatici (s'intende, i codici sorgenti, anche quelli proprietari che non sono disponibili) portano con sé un metodo che spinge il lettore a diventare scrittore, proprio come i cadaveri eccellenti. Spesso cercano di essere autoesplicativi, perché i programmatori lasciano commenti per altri programmatori.

Ma la comprensibilità non è sempre una preoccupazione di quelle scritture collaborative che sono i codici informatici. Lo spirito del nonsense gratuito dei cadaveri eccellenti si ritrova in maniera esplicita in tutti i linguaggi informatici cosiddetti esoterici. Il più noto è *brainfuck,* un linguaggio Turing-completo con solo otto istruzioni possibili che nasce come una «pippa mentale» (da cui il nome); ma ne esistono molti altri[66]. Un *esolang* è un linguaggio inventato per sondare i limiti della programmazione, tipicamente da hackers e smanettoni di vario tipo, o semplicemente per divertirsi. Non si usa per risolvere i problemi del mondo reale, ma costruisce un suo proprio mondo. Non si pone problemi come l'usabilità o la facilità di apprendimento e implementazione, anzi spesso si preoccupa di risultare il più ostico possibile.

Per chi non è avvezzo alla programmazione informatica, gli esolinguaggi possono paragonarsi alle sfide linguistiche dell'*OuLiPo* (*Ouvroir de Littérature Potentielle* – Officina di Letteratura Potenziale). Quali sono i limiti del linguaggio? Fin dove ci si può spingere? La letteratura potenziale è la «ricerca di nuove strutture e schemi che possano essere usati dagli scrittori nella maniera che preferiscono». Come i surrealisti, usa spesso le scritture vincolate per stimolare l'immaginazione[67].

---

su un telefono cellulare con connessione UMTS nel 2008, eppure il contenuto per gli utenti finali è lo stesso. È probabile che i linguaggi utilizzati per scrivere i codici che si occupano di espletare il medesimo compito siano molto diversi fra loro. È altrettanto probabile che i protocolli, ovvero i sistemi di traduzione sottostanti, siano in grado di interfacciarsi fra loro, cioè che esistano vocabolari o metodi di traduzione condivisi. La collaborazione si sposta semplicemente di livello: ognuno scrive come gli pare, ma utilizzando porzioni di codice o procedure standard o rispettando un certo formalismo che consente al livello superiore di mettere in relazione sistemi eterogenei. Un buon esempio non virtuale è il sistema postale: ognuno scrive ciò che vuole dentro la busta, ma la busta rispetta un formalismo che ne consente (almeno in teoria) la corretta distribuzione, anche da un Paese all'altro.

66 Brainfuck: http://www.muppetlabs.com/~breadbox/bf/; una lista di molte decine di linguaggi esoterici: http://esolangs.org/wiki/Language_list

67 Si può vincolare l'uso di una lettera (lipogramma): ad esempio, Georges Perec scrive *La disparition*, un romanzo senza la *e muta*, una lettera molto frequente in francese. Si possono imporre vincoli matematici: Jacques Roubaud scrive *Trentuno al cubo* (1973), una collezione di 31 poemi di 31 versi di 31 sillabe (il numero 31 è primo). Si possono usare tecniche di permutazione matematica di uno schema prefissato, nello stile della letteratura combinatoria: Raymond Queneau scrive *Cents Mille Milliard de poèmes*, una macchina letteraria che permette a ogni lettore di comporre cento miliardi di potenziali sonetti regolari. È un libro di dieci pagine, che riproducono dieci sonetti nei quali ogni verso è una strisciolina di carta che si può sollevare. A ogni primo verso (dieci) si possono far corrispondere dieci versi differenti; fra i due primi versi ci sono quindi cento combinazioni possibili; aggiungendo il terzo saranno mille combinazioni. Le combinazioni dei

Le creazioni oulipiane sono spesso al limite della fruibilità e della comprensibilità. È il caso anche dei linguaggi esoterici. Come la letteratura potenziale rischia di ridursi a un mero passatempo per scrittori annoiati, così anche gli *esolang* possono ridursi a un puro divertimento solipsistico. Il riconoscimento dei pari attraverso lo scambio dei propri codici è un buon modo per non rinchiudersi su sé stessi, ma rimane la questione dell'intrattenimento. Senza volerne fare una questione morale, è legittimo chiedersi se l'*entertainment* evocato da Torvalds come fine in sé dell'attività dell'hacking sia davvero abbastanza. Il mio gioco potrebbe essere distruttivo, potrei intrattenermi giocando a lanciare missili nucleari teleguidati, oppure a creare pericolose realtà virtuali, o ancora a entrare nella mente altrui... Spauracchi simili vengono agitati da lungometraggi di fantascienza come *War Games*, *Tron* e *Il Tagliaerbe* e sono funzionali alla repressione dei «giochi pericolosi» degli esploratori digitali.

Il titolo dell'autobiografia di Torvalds, «*Just for fun: The Story of an Accidental Revolutionary*» (*Solo per divertimento: la storia di un rivoluzionario per caso*) è lo spunto per mettere in luce tre aspetti non trascurabili: quali relazioni ci sono fra divertimento, narrazione di sé e rivoluzione? La questione non si può liquidare con un semplicistico appello all'intrattenimento come massima espressione della libertà personale. Se non altro, perché abbiamo già visto come questi giochi vengano facilmente sfruttati dal mercato dell'IT oltre che prestarsi alla riproposizione di una divisione classista della società, inutile per ampliare realmente gli spazi di autonomia.

La scrittura, in particolare quella collaborativa, non è affatto estranea al divertimento. Al contrario: il divertimento può essere uno dei motivi della scrittura. La condivisione immediata del divertimento di scrivere è la risposta surrealista. Il lettore che ripercorre quel gioco appartiene a un tempo completamente altro, e il suo divertimento potrà venire da una nuova attualizzazione di quella condivisione immediata. La risposta dei *coder* è il piacere individuale che può trovare una più ampia gratificazione, in un secondo momento, nella condivisione che cerca il riconoscimento dei pari. In realtà, entrambe le scritture sono necessariamente mediate, quantomeno da una penna o da un computer. Grazie a questa differenza possiamo prendere congedo dai cadaveri intenti a bere e occuparci di nuove cose, di nuovi attori, di nuovi strumenti.

Un computer è più complicato di una penna. Una rete di computer collegati fra loro e utilizzati per scrivere codici che fanno funzionare altri computer è molto più complicata rispetto a gruppi di lettori che si trovano per provare l'ebbrezza di diventare autori scrivendo parole a caso su un pezzo di carta. Ci sono molti nuovi attori dei quali rendere conto, e la maggior parte non sono umani. Queste nuove tecnologie richiedono spiegazioni adeguate. Per questo non possiamo più accontentarci della soluzione immediatista: ci sono troppi passaggi rispetto alla semplicità del metodo cadaverico. Così, se la condivisione sembra una buona tattica per migliorare la qualità della scrittura, proprio sul divertimento della scrittura collaborativa i cadaveri eccellenti non ci possono più aiutare.

---

quattordici versi di un sonetto per dieci sonetti sono 10^{14}, cioè centomila miliardi.

Scrivere: il gioco di continuare a raccontare

Imporre il divertimento suona ridicolo come proporre di provare a giocare invece che giocare e basta. Affermare che il divertimento è un parametro sempre valido per valutare la bontà di un'attività, o addirittura rivelarne il carattere rivoluzionario di libero gioco in contrapposizione al lavoro imposto ignora la molteplicità delle situazioni reali e le miriadi di eccezioni possibili.

Sostenere che la condivisione impedisce la distruttività suona ingenuo, non perché la cosiddetta «natura umana» sia intrinsecamente cattiva, ma perché la cultura di massa ha ben dimostrato che la collettività non è necessariamente più saggia del singolo individuo. Abbiamo imparato dagli eccessi razionalistici della teoria dei giochi che in un gioco reiterato che coinvolge molti attori non esistono soluzioni semplici. Bisogna cambiare prospettiva.

A prenderlo letteralmente, *di-vertire* vuol dire andare «prendere un'altra direzione»[68]. Finora abbiamo rigorosamente seguito altre direzioni, saltellando dalla matematica alla sociologia, dalla psicologia alla biologia. Non è stato inutile, anzi, è servito a mettere a fuoco un buon numero di caratteristiche che torneranno utili nelle scritture collaborative per partecipare a una conoscenza condivisa. Ma *divertirsi* ancora rischierebbe di farci smarrire nel girovagare senza meta, in una disseminazione di senso che differisce inevitabilmente. Invece l'obiettivo è ben concreto, il tempo e lo spazio limitati. Il nostro interesse è quello di mostrare come si possono utilizzare le straordinarie potenzialità delle scritture collaborative mediate per costruire spazi di scambio conviviale, in particolare affrontando argomenti di comunicazione scientifica.

Al tempo stesso, siamo confrontati a una moltitudine di cose non umane che ci servono per scrivere (computer, software e rete di internet sono le più evidenti) che non possiamo ignorare. Al pari del metodo per scrivere cadaveri eccellenti, le dinamiche di attraversamento dei mondi digitali si possono descrivere e ripercorrere. Ma fra le due alternative, estrarre dal cilindro una magica categoria esplicativa *ad hoc* per mettere a tacere la profusione di *cose*, oppure continuare a differire trascorrendo da una cosa all'altra, scegliamo la terza: narrare una storia delle relazioni che intercorrono fra questi attori. Il suggerimento è di Hannah Arendt.

La scrittura collaborativa ha a che fare con le relazioni umane. L'intreccio delle relazioni umane è scarsamente tangibile, perché costituito da esperienze soggettive che avvengono fra le persone e non si cristallizzano in oggetti concreti. Eppure questo intreccio è assolutamente reale per gli attori che gli danno vita, e costituisce la gran parte dei loro interessi, letteralmente ciò che *inter-est*, ovvero *ciò che sta tra* le persone e può quindi metterle in relazione e unirle. L'agire e il prendere la parola (l'azione e il discorso) dei soggetti umani hanno bisogno di oggetti non umani, ma questo sostegno da parte delle cose confonde inevitabilmente i confini apparentemente saldi fra le categorie di oggetto e soggetto.

Inoltre, impone una *dichiarazione d'identità* da parte dell'individuo che parla e

---

[68] Ottorino Pianigiani, *Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana*: Divertire dal *lat.* DIVÈRTERE e anche DEVÈRTERE, volgere altrove, in direzione opposta, deviare, composto dalla particella DI(S) o DE da, che indica allontanamento, e VÈRTERE, *volgere*.

agisce, che però non può mai esaurirsi e corrispondere a quelle azioni e a quei discorsi sostanziati da oggetti altri. Io sono *anche* il mio discorso e le mie azioni, ma non sono *solo* quello (nel tempo, ci sono diverse azioni-discorsi), e non sono *completamente* ed *esclusivamente* quello (se uso una forbice per potare, la forbice è strumento esterno a me, oggetto esterno a me soggetto, proprio come la penna-computer). Pretendere una spiegazione oggettiva di questo intreccio equivale a cadere nel riduzionismo materialista senza fine; accontentarsi di vagare da una suggestione soggettiva all'altra rischia di ridursi a un esercizio di stile. Infatti, la

> «[...] maggior parte delle azioni e dei discorsi riguarda questo spazio relazionale, questo *infra* che varia che varia in ogni gruppo di persone, così che gran parte delle parole e degli atti sono intorno a qualche realtà oggettiva del mondo, in aggiunta al fatto di consentire il rivelarsi di chi parla e agisce»[69]

Un soggetto individuale che racconta dei propri interessi oggettivi non può evitare di svelare e al tempo stesso costruire una parte della propria identità. Nell'enunciazione, il soggetto costruisce l'oggetto e si costruisce in virtù dell'oggetto. L'interesse per il *che cosa* non si può scindere dall'attenzione per il *chi*. Le storie, intenzionali o meno, sono i racconti che ci permettono di tracciare dei legami, delle mappe di percorso:

> «L'azione è reale [...] produce storie [...] con la stessa naturalezza con cui la fabbricazione produce cose tangibili. Queste storie possono poi essere registrate in documenti e monumenti, esser visibili in oggetti d'uso e opere d'arte, essere narrate e narrate sempre di nuovo, rielaborate in ogni genere di materiale. [...] In altre parole, le storie, i risultati dell'azione e del discorso, rivelano un agente che non ne è però l'autore e che non le ha prodotte. Qualcuno le ha cominciate e ne è il soggetto, nel duplice senso della parola, e cioè di attore e di chi ne ha subito le vicende, ma nessuno ne è autore»[70].

Quando le storie sono raccontate da un autore collettivo, le cose si complicano. Potrebbe sembrare sgradevole non essere autori della propria storia, ma in realtà, oltre a essere una caratteristica tipica della condizione umana, si tratta di un presupposto essenziale per promuovere scritture collaborative mediate per conoscere.

Il loro fine primario è delineare un soggetto autoriale all'altezza, ovvero riassemblare un collettivo in grado di prendere la parola a proposito di un argomento che gli sta a cuore, che gli interessa, in maniera competente e comprensibile per un pubblico non specialistico. Il gran numero di attori coinvolti nelle mediazione tecnologica di queste scritture non è un ostacolo, al contrario: è funzionale all'espressione della complessità. L'autore era molteplice e passava in secondo piano nel gioco surrealista, quando si trattava di rendere la poesia di tutti. A maggior ragione, ora che la posta in gioco è rendere la scienza una conoscenza di tutti, a un gradino evolutivo più astratto, è ragionevole supporre che l'autore sia più vasto e meno identificabile in uno o più individui umani.

Cerchiamo di riordinare le idee e di tracciare i prossimi passi. Nel quadro della comunicazione scientifica partecipata, che ruolo assumono il gioco e il divertimento,

---

[69] Hannah Arendt, *Vita Activa*, Bompiani, Milano, 1994, p. 134.
[70] *Ivi*.

che ci hanno tenuto compagnia finora? Come possiamo coniugare la passione per la ricerca, il piacere della scoperta con la necessità di rendere pubblica e comprensibile la ricerca stessa? Quali strategie di credibilità possiamo immaginare per incrementare l'autorevolezza di un gruppo scrivente privo di identità autoriale specifica? Quali parametri possiamo individuare per valutare la riuscita di una scrittura collaborativa per conoscere?

Fra i nodi problematici che dovremo affrontare, spiccano in primo luogo le *tecnologie del sé*, cioè le tecnologie utili alla costruzione di identità autoriali complesse. In secondo luogo, sarà fondamentale chiarire la pertinenza delle scritture collaborative in relazione agli *argomenti scientifici*: non tutti gli argomenti si prestano ugualmente. Infine, dovremo cercare di capire quali *tattiche* sono più valide per costruire resoconti credibili ed efficaci delle nostre ricerche condivise. Per non disperderci, utilizzeremo come punti di partenza rispettivamente le suggestioni di Michel Foucault (tecnologie del sé), Bruno Latour (il mestiere del ricercatore – piccola filosofia dell'enunciazione) e Michel De Certeau (tattiche per l'invenzione del quotidiano).

Ma prima della teoria ci immergeremo nella pratica, cercando di raccontare con spirito etnografico l'esperienza di scrittura collaborativa del gruppo CAE, Critical Art Ensemble, che da quasi vent'anni si occupa di comunicazione scientifica partecipata, di scienza contestazionale, con il ricco bagaglio appreso dai giochi di scrittura surrealisti.

III – Scritture collaborative per conoscere

L'attività del CAE

Il CAE – (Critical Art Ensemble) è un «collettivo di cinque artisti con varie specializzazioni che si dedica a esplorare le intersezioni fra arte, tecnologia, politica radicale e teoria critica»[71].

In oltre vent'anni di attività, CAE ha dato vita a numerosi progetti che coniugano performance artistiche, scienza partecipativa, attivismo politico. Il collettivo incoraggia la pirateria, la copia e il deturnamento di tutti i materiali, che sono integralmente disponibili online. Il fine delle attività del CAE, come viene chiaramente spiegato nella presentazione dei *media* tattici, è «creare interventi molecolari e shock semiotici che contribuiscano alla negazione della montante cultura autoritaria». Si tratta quindi di strumenti, messi a punto e ampiamente testati dal collettivo stesso, per attuare pratiche di sovversione quotidiana.

Il gruppo ha subito violenti attacchi per il suo impegno politico, culminati nel 2004 con l'accusa di bioterrorismo a carico di Steve Kurtz (uno dei fondatori del CAE; docente di arte alla SUNY di Buffalo) e di Robert Ferrell (da lungo tempo collaboratore del CAE e primo presidente del Dipartimento di Genetica all'Università di Pittsburgh Graduate School of Public Health) da parte dell'FBI. Mentre le autorità locali dello Stato di New York hanno immediatamente prosciolto Kurtz, perché gli esperimenti scientifici incriminati non costituivano alcun rischio per la salute pubblica, i federali hanno proseguito accanitamente, forti dei poteri straordinari di cui godono dopo il 9/11/2001. L'accusa è stata quindi modificata in *wire and mail fraud* (frode fiscale e postale): come quella per bioterrorismo, anch'essa prevedeva vent'anni di reclusione in un carcere federale. Solo grazie alla mobilitazione trasversale di colleghi, allievi, lettori, spettatori, artisti e cittadini comuni in difesa della libertà d'espressione artistica e della ricerca scientifica, le accuse sono infine completamente cadute nel luglio 2008[72].

Si possono individuare due filoni principali nell'attività del CAE: mondi digitali (tecnologie della comunicazione e informatiche) e biotech (tecnologie biologiche). I progetti biotech si articolano in tre fasi: installazione (o sito web), performance (o materiali documentari), documento di presentazione. Alcuni di questi documenti si sono cristallizzati e strutturati in maniera più complessa: sono così nati alcuni dei libri

---

[71] Nato nel 1987 a Talahasse in Florida, il Critical Art Ensemble è stato fondato da Hope e Steve Kurtz, Steve Barnes, Dorian Burr, Beverly Schlee; collaboratrice di lungo corso è stata Beatriz da Costa. Sito web (richiede *flash viewer*): http://critical-art.net

[72] Maggiori informazioni si possono trovare sul sito http://caedefensefund.org che ha coordinato e promosso la raccolta fondi per sostenere le ingenti spese legali. La vicenda è stata raccontata anche dalla regista indipendente Lynn Hersman Leeson nel film *Strange Culture*, presentato nel 2007 al Sundance Film Festival – http:strangeculture.net. Articolo riassuntivo in italiano sulla vicenda: Mauro Garofalo, «Scienza e arte, incontri pericolosi», *Lo Straniero*, 96, giugno 2008, http://www.eleuthera.it/files/cae_lostraniero_20080612.pdf

del collettivo, pubblicati sotto copyleft negli USA dalla casa editrice newyorkese Autonomedia e tradotti in varie lingue.

La scrittura è per CAE uno dei modi per rendere pubbliche le proprie ricerche. È una scrittura collaborativa per la ricerca. I titoli dei sei saggi finora pubblicati: *The Electronic Disturbance* (1994)[73], *Electronic Civil Disobedience* (1996)[74], *Flesh Machine* (1998), *Digital Resistance* (2001), *The Molecular Invasion* (2004)[75], *Marching Plague* (2007)[76].

Questa scrittura si pone degli obiettivi molto diversi da quelli dei surrealisti. Il CAE mira a realizzare saggi di comunicazione scientifica, non poesie espressione della creatività inconscia. L'autore si presenta al pubblico con un nome collettivo esplicito. Eppure, fra tante differenze, ci sono anche degli elementi di continuità. In particolare, si tratta in entrambi i casi di scritture d'avanguardia, di rottura e di rivolta, che abbozzano nuove possibili soggettività collettive.

Dal gioco surrealista ai *media* tattici

L'opera del CAE, specialmente con lo sviluppo del concetto di *media tattici*, si pone come cerniera fra le modalità di attivismo politico tipiche dei nuovi movimenti sociali e quelle dei nuovissimi movimenti sociali[77]. A partire dagli anni anni Sessanta, i *Nuovi Movimenti Sociali* (NMS) tendono a operare sul *micro* invece di interessarsi esclusivamente al *macro*, elaborando una «politica della vita quotidiana e della trasformazione individuale»[78]. Intendono costruire alternative sociali agendo solo su alcuni assi tematici, come il razzismo (antirazzismo), il dominio della natura (ecologismo), l'eterosessismo (movimenti di liberazione gay), patriarcato (femminismo), colonialismo (terzomondismo), ecc. senza preconizzare una rivoluzione globale di classe. Rispetto ai movimenti insurrezionali e rivoluzionari della prima metà del Novecento, in questi movimenti è assente una concezione totalizzante, mentre si fa strada una politica di protesta, rivendicazione e riforma.

> La politica dei NMS, dunque, mantiene un forte riferimento allo Stato, e proprio questo è un importante elemento di comunanza con quei movimenti precedenti che si riteneva fossero stati superati. [...] la tendenza predominante dei nuovi movimenti sociali si muove ancora nell'ambito di una concezione egemonica del politico[79].

L'egemonia gramsciana, in linea con la dialettica marxiana, pretendeva di sapere

---

[73] *Sabotaggio elettronico*, Castelvecchi, Roma, 1996.

[74] *Disobbedienza civile elettronica*, Castelvecchi, Roma, 1998.

[75] *L'invasione molecolare*, Elèuthera, Milano, 2005 – free copyleft download http://www.eleuthera.it/files/materiali/CAE_invasione_molecolare_web.pdf. Ho contribuito alla traduzione e alla pubblicazione di questo testo; vorrei utilizzare questo mio coinvolgimento in maniera costruttiva, per mostrare come sono proprio le ricerche che ci stanno più a cuore che possono divenire spunto di un sapere conviviale.

[76] *La peste in marcia,* Elèuthera, Milano, in corso di pubblicazione – free copyleft download

[77] Ci rifacciamo, per questa brevissima panoramica sui movimenti sociali, alla ricostruzione storica di Richard F. Day, *Gramsci è morto. Dall'egemonia all'affinità*, Elèuthera, Milano, 2008.

[78] Alberto Melucci, *Culture in gioco*, Il Saggiatore, Milano, 2000.

[79] Richard F. Day, *op.cit.*

esattamente cosa andasse fatto e chi dovesse farlo. La classe lavoratrice oppressa doveva compiere (in quanto destinata dalla dialettica materialista) la rivoluzione contro le forze della conservazione capitalistica, proprio come la borghesia in ascesa aveva compiuto le rivoluzioni borghesi (francese e americana *in primis*) contro le forze reazionarie dell'*ancient régime*, clero e nobiltà. I NMS preferiscono individuare delle priorità d'azione nelle quali si identificano: la difesa dell'ecosistema, o dei diritti di una minoranza oppressa. Gli attori sociali si fanno carico delle proprie lotte perché li riguardano direttamente, come individui e come gruppo sociale discriminato-oppresso o semplicemente portatore di valori diversi dalla maggioranza istituzionale. Ma pur essendo un gruppo tra molti, ognuna di queste identità in lotta elabora un disegno strategico che presuppone la propria superiorità nei confronti delle altre identità.

Ad esempio, nella misura in cui il programma del movimento verde ha avuto successo, molti gruppi sociali diversi si sono allineati sotto la bandiera della «sostenibilità ecologica», e ognuno di essi ha espresso il proprio particolare punto di vista sulla distruzione ambientale: genitori che difendevano il benessere dei propri figli, gente di colore colpita dal razzismo ambientale e così via in un *continuum* che coinvolge tanto le identità egemonizzate quanto le identità egemoni. Le finalità egemoniche del movimento «verde» sono state ben evidenziate da Ernesto Laclau[80], filosofo politico argentino di orientamento post-marxista. «Verde» identifica ormai un raggruppamento della politica ufficiale che dovrebbe portare avanti delle riforme parlamentari (partiti verdi), ma anche movimenti *underground* che praticano l'azione diretta contro la distruzione ambientale (Green Warriors, guerrieri verdi) e persino prodotti di nicchia del mercato capitalista (detergenti verdi). Il significato di *essere verde* tende a zero proprio a causa dell'eccessiva molteplicità dei suoi significati. Il disegno egemonico stempera le rivendicazioni, pur condivisibili, di cui si fa portatore. Con un'immagine: la strategia ambientalista ha «preso il potere» in senso egemonico nel 2007, con l'assegnazione del Premio Nobel per la Pace all'ex vice-presidente USA Al Gore. Possiamo ragionevolmente aspettarci che questa egemonia cominci presto a farsi valere in ambito economico, ad esempio attraverso programmi «verdi» di rilancio dell'economia.

Ecco allora farsi avanti quelli che Day chiama (in mancanza di una definizione migliore), i *Nuovissimi Movimenti Sociali*, i quali agiscono in maniera tattica invece che strategica. Il loro fine non è prendere il potere per piegarlo ai propri scopi, ma metterlo in ridicolo, sbeffeggiarlo, decostruirlo fino a svuotarlo e distruggerlo. Non mirano a condizionare le istituzioni per conquistarle o riformarle dall'interno, quanto piuttosto a metterne in luce le contraddizioni, specialmente delle istituzioni statali e sovrastatali del mondo globalizzato (FMI, Banca Mondiale, G8). Questi movimenti si articolano sull'affinità individuale e di gruppo[81], sul gusto per il fare dell'azione

---

[80] Judith Butler, Ernesto Laclau, Slavoj Zizek, *Contingency, Hegemony, Universality: Contemporary Dialogues on the Left*, Verso, London & New York, 2000.

[81] Si noti che una proposta di attivismo politico radicale basata sul concetto di affinità venne formulata esplicitamente, in Italia già nel 1969 nel programma dei GAF (Gruppi Anarchici Federati). Questi gruppi adottarono come modello organizzativo la struttura pluralistica di una «federazione di tendenza», aggregazione di gruppi di affinità che condividono la medesima visione

diretta, spesso giocosa e irriverente. Inoltre, consapevoli di vivere nella società dello spettacolo, declinano in vario modo l'eredità della corrosiva critica situazionista.

Da Seattle 1999 in poi, questi movimenti sono stati oggetto di varie analisi, più o meno interessate a cavalcare l'onda, oppure a reprimere e incanalare le energie disponibili improvvisamente palesi a tutti. Per quanto sia diffusa una visione «a blocchi», di certo è impossibile individuare chiaramente un pink bloc, un black bloc, un green bloc, portatori di istanze egemoniche nei confronti delle altre identità in gioco. Questi movimenti non hanno un quartier generale e spesso manca persino un coordinamento evidente. Si muovono rapidamente, si sciolgono e si ricostituiscono, appaiono e scompaiono. Si insinuano negli interstizi per formare quelle che già a metà degli anni Ottanta Hakim Bey definiva, nell'omonimo saggio, delle TAZ[82] (*Temporary Autonomy Zone*, Zone Temporaneamente Autonome). Si interessano al *come*, allo stile, al modo di proporsi verso l'esterno come riflesso dei processi decisionali interni, prima ancora che al *cosa.*

Questa forza dell'azione diretta dei gruppi di affinità ne costituisce, al tempo stesso, la principale debolezza in termini di continuità, che dovremo affrontare in maniera critica. Infatti le loro formulazioni teoriche spesso non sono all'altezza degli eventi spettacolari messi in atto, ed è arduo stratificare i risultati ottenuti. Intanto, è interessante notare che la genealogia di questi movimenti, interessati al *come* ancor prima che al *cosa,* affonda le sue radici proprio nell'attività di gruppi come il CAE.

Fin dall'inizio degli anni Novanta, CAE si occupa di delineare tattiche di resistenza e azione diretta in un'epoca in cui la rappresentazione del potere, pur mantenendo intatti i fortilizi istituzionali, si è di fatto trasformata in un flusso elettronico nomade. In questa direzione si muovevano le proposte di *Sabotaggio Elettronico* e di *Disobbedienza Civile Elettronica*:

> I monumentali palazzi del Potere stanno ancora lì, stabili e visibili, ma l'ente che detiene e mantiene il Potere non è né stabile né visibile. Il Potere non risiede più in quei palazzi, il comando e il controllo possono essere spostati a piacimento. [...] Di conseguenza, i gruppi di disobbedienza civile [ovvero i gruppi che abbiamo sopra definito NMS] non riescono più a scegliere una data istituzione come bersaglio delle loro operazioni. Bloccare gli accessi a un edificio [...] possono impedirne la rioccupazione [...] ma ciò non ha alcuna conseguenza finché il capitale-informazione continua a scorrere.[83]

Castelli, palazzi, burocrazie governative e uffici di grandi compagnie segnano ancora gli spazi cittadini con le loro pesanti architetture, ma sono ormai facciate prive di sostanza. Da tempo il potere si è ritirato dalle piazze e dai centri cittadini per farsi fluido e mobile, come ben simboleggiano da una parte l'*Air Force One*, la Fortezza Volante che porta in giro il Presidente degli Stati Uniti con annessa stanza dei bottoni, dall'altra i flussi del capitale finanziario. L'assalto alla Bastiglia o al Palazzo

---

politica, liberi di agire in autonomia nel rispetto degli accordi assunti, quali elementi di una rete di coordinamento priva di snodi centrali e di cariche federative. Si veda: http://www.centrostudilibertari.it/index.php/la-nostra-storia.html.

82 Il testo originale del saggio TAZ (1985) si trova all'indirizzo http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html

83 CAE, *Disobbedienza Civile Elettronica*, op. cit.

d'Inverno è quindi diventato più inutile che mai: al termine di ogni assalto, si scopre che le burocrazie sono ancora là, più salde e più forti di prima, o peggio che hanno introiettato e fatto proprie le istanze dei movimenti, annacquandole negli sbandierati progressi istituzionali.

La convinzione sotterranea è che se il potere è a rete, a rete dev'essere anche la resistenza al potere. In qualità di artisti che possiamo per comodità definire d'avanguardia, i membri del CAE si preoccupano in primo luogo dei *media,* ovvero dei mezzi che utilizzano per comunicare. Al tempo stesso, gli strumenti che mettono a punto hanno uno scopo dichiaratamente tattico, da contrapporsi a strategico, ovvero si pongono come shock momentaneo, come occasione di visibilità pubblica per il loro lavoro quotidiano. Nelle parole del CAE:

> *Media* tattici è un termine che ha origine in Olanda nella metà degli anni Novanta. La parte «tattica» del termine deriva parzialmente dalle teorie sulla vita quotidiana di Michel De Certeau. Il *medium* tattico è anti-monumentale, deterritorializzante e auto-definito. Non cerca di colonizzare luoghi di significato. È effimero, emerge rapidamente per creare sovversioni ideologiche, per poi sciogliersi molto rapidamente. La parte «media» del termine si riferisce al fatto che CAE non lavora con alcuni mezzi in maniera specifica. Usiamo gli strumenti o le combinazioni dei media che risponderanno al meglio in una determinata situazione. Questa é una delle ragioni per la quale lavoriamo collettivamente, in questo modo avremo un insieme di abilità diverse per i nostri progetti. CAE lavora sempre in questo modo, anche prima che avessimo un termine per descriverlo. Usiamo il metodo perché ci sembra il mezzo più democratico per produrre cultura.[84]

Alcuni studiosi[85] sostengono che la caduta del Muro di Berlino (1989), contribuendo in maniera determinante a un vasto movimento di rinascita dell'attivismo sociale, abbia creato l'*humus* di fondo nel quale artisti, attivisti politici ed esperti dei nascenti media digitali hanno dato vita ai media tattici. Questi sono stati senz'altro favoriti dalla disponibilità di tecnologie a costo contenuto e dalla diffusione di forme aperte di distribuzione delle conoscenze, come internet.

Certamente l'influenza di De Certeau è notevole. Secondo il gesuita francese la strategia è il «calcolo dei rapporti di forza che diviene possibile a partire dal momento in cui un soggetto di volontà e di potere è isolabile in un *ambiente*»[86]. Lo stratega necessita di un luogo che può circoscrivere come proprio e utilizzare come base per una gestione dei suoi rapporti con un'esteriorità distinta, con un *altro* chiaramente e completamente identificabile. La razionalità politica, economica o scientifica sono state costruite su questo modello strategico, che affonda le proprie origini nel discorso pastorale del potere religioso. I luoghi del potere costituito sono luoghi strategici.

La tattica invece è una modalità che non può contare su una base propria, né individuare una frontiera per distinguere l'*altro* come una totalità visibile. «La tattica ha come luogo solo quello dell'altro»[87] e si insinua, in modo frammentario, senza

---

[84] Annamaria Monteverdi, «Critical Art Ensemble», *Digimag*, N 23, aprile 2007, http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=790

[85] Geert Lovink, Florian Schneider, «Virtual World is Possible: From Tactical Media to Digital Multitudes», *Journal de l'Archipel des Revues*, Novembre 2003, from Multitudes website.

[86] Michel De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2005, p. 15.

[87] *Ivi*

coglierlo nella sua interezza, senza poterlo tenere a distanza. Inoltre, la tattica non dispone di un luogo dove capitalizzare gli eventuali vantaggi acquisiti. Il «proprio» della strategia è una vittoria del luogo (spazio) sul tempo. Al contrario, la tattica dipende dal tempo; condizionata com'è dal suo nonluogo, è sempre pronta a «cogliere al volo» possibili vantaggi, senza poter tesaurizzare ciò che guadagna. «Deve giocare continuamente con gli eventi per trasformarli in *occasioni*»[88].

Senza un chiarimento sul contesto, questa opposizione potrebbe apparire forzata. *L'invenzione del quotidiano* di Michel De Certeau è un'ampia ricognizione delle *operazioni degli utenti*, ovvero delle attività della gente. Le persone comuni non sono consumatori passivi, ma inventori di quelle pratiche che costituiscono la cultura popolare contemporanea. Testi e manufatti non vengono banalmente prodotti per un consumo standard preordinato, perché l'uomo senza qualità (il *target* del *marketing)* resiste in mille modi alla colonizzazione dell'immaginario: «Il quotidiano si inventa attraverso le mille forme del bracconaggio»[89]. De Certeau cerca di spostare l'attenzione dalla strategia dei *dispositivi disciplinari* (analizzati da Foucault, specialmente in *Sorvegliare e Punire*) nei quali si dispiega il discorso del potere, alle *molteplicità di tattiche quotidiane*, procedure e astuzie basate sui dettagli, che costituiscono «la trama di un'antidisciplina»[90]. Mettere a fuoco le formalità di queste pratiche significa comprendere le *arti quotidiane*, i modi di fare, premessa indispensabile per comprendere come attuare una tattica efficace.

Per quanto riguarda in particolare i testi, la cultura popolare è quindi l'insieme delle pratiche di uso e riuso delle rappresentazioni, le modalità di vivere le cose da parte dei consumatori-fruitori (utenti). Nel quadro della cultura di massa, ciò significa che il mero consumo può diventare fruizione tattica, un modo per il *debole (*soggetto-obiettivo del bombardamento mediatico) di usare la produzione del *forte (*i *mass-media*, tipicamente quelli *broadcast* come la TV), enfatizzando il *tempo* (l'evento qui e ora) rispetto allo *spazio (*i luoghi, le istituzioni, i dispositivi disciplinari).

Ispirandosi all'attività dell'*uomo comune* come emerge dalle indagini di De Certeau, numerosi artisti e attivisti hanno cercato di riappropriasi tatticamente dei media di massa, al grido: «non odiare i media, diventa i media».

> La consapevolezza di questa dicotomia tattico/strategico ci ha aiutato a identificare una classe di produttori, gli unici a sembrare consapevoli del valore di questi temporanei capovolgimenti nel flusso del potere. Invece di limitarsi a resistere, queste ribellioni fanno tutto ciò che è in loro potere per amplificarsi. E infatti pongono al centro delle loro pratiche la creazione di spazi, canali e piattaforme per questi capovolgimenti. Abbiamo soprannominato il loro (nostro) lavoro Medium Tattico.[91]

Gli anni Novanta e Duemila hanno visto il fiorire dei media tattici, molto eterogenei fra loro. Per andare sul concreto, le beffe architettate da *The Yes Men*[92], il network

---

88 *Ivi*

89 *Ibidem*, p. 6

90 *Ibidem*, p. 9

91 David Garcia, Geert Lovink, *The ABC of tactical media*, http://project.waag.org/tmn/abc.html (traduzione nostra).

92 «Identity Correction. Impersonating big-time criminals in order to publicly humiliate them. Targets

internazionale *Independent Media Center – Indymedia*[93], le conferenze organizzate dall'olandese *Next5minutes*[94], diverse clamorose iniziative zapatiste[95], le italianissime *Telestreet*, ma anche buona parte dei progetti che si rifanno all'*Hacktivism*[96] e alla *NetArt*[97] si dichiarano media tattici[98]. Affini sono anche i progetti di *cultural jamming*, come quello degli antipubblicitari di *Adbusters*[99].

Una prima osservazione s'impone riguardo al concetto di *massa* e di *uomo comune* che compone la massa. L'impressione è che analizzare, ispirarsi, influenzare i comportamenti della «massa di utenti» implichi un distacco elitario da parte dell'artista-provocatore, o quanto meno un atteggiamento pedagogico di chi pretende di insegnare «come si fanno le cose». Insomma, nonostante le dichiarazioni d'intento, i media tattici rischiano di essere fondamentalmente strategici, perché portatori di specifici interessi politici, o persino funzionali al mercato di massa nella creazione di mode e atteggiamenti *cool*[100].

Ma CAE usava un metodo tattico ben prima di avere una parola per descriverlo. A prescindere dall'argomento in discussione, la pratica si costruisce insieme alla teoria. Lasciamo la parola al collettivo:

> Il filo comune del lavoro del CAE è stato quello di mostrare come gli strumenti dell'oppressione possano essere usati per la liberazione. Alla fine degli anni Ottanta fino alla metà degli anni Novanta eravamo molto interessati a dimostrare come ci si poteva appropriare delle nuove informazioni e delle tecnologie comunicative attraverso la resistenza culturale, usate poi in modi per i quali esse non erano state designate o create. Attualmente stiamo cercando di mostrare come la scienza della vita possa essere utilizzata per scopi di resistenza. Questo compito è molto più difficile poiché il livello di persone alienate da questi strumenti è molto più elevato. Le persone tendono ad essere molto scettiche e paurose delle biotecnologie perché a differenza di un computer non sono molto adatti a interagire con queste tecnologie. Allo stesso tempo, essi possono

---

are leaders and big corporations who put profits ahead of everything else», http://www.theyesmen.org/.

93 «Indymedia is a collective of independent media organizations and hundreds of journalists offering grassroots, non-corporate coverage. Indymedia is a democratic media outlet for the creation of radical, accurate, and passionate tellings of truth», http://indymedia.org.

94 Centre for culture and politics, http://next5minutes.org/.

95 Il movimento zapatista ha utilizzato fin dai suoi inizi in maniera tattica i media, specialmente internet, per lanciare proclami (si vedano in particolare le Dichiarazioni della Selva Lacandona) che dal 1° gennaio 1994 hanno attirato l'attenzione del mondo intero sull'insurrezione indigenista del Chiapas, nel sudest messicano.

96 Si veda: Arturo Di Corinto; Tommaso Tozzi, *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma, 2002 free download http://www.hackerart.org/storia/hacktivism.htm

97 Un buon punto di partenza per esplorare il variegato mondo della Net art è il portale Wikiartpedia, http://www.wikiartpedia.org/

98 Ma anche: *Institute for Applied Autonomy*, *Carbon Defense League*, *Finishing School*, *Temporary Services*, *Preemptive Media Collective*, *My Dad's Strip Club*, *Space Hijackers*, *Conglomco.org*, *irational.org*, *Bureau of Inverse technology*.

99 *Journal of mental enviroment, Vancouver-based (Canada), http://www.adbusters.org*

100 Vedremo più avanti come l'industria dell'*entertainement* globale abbia compreso e utilizzato a proprio vantaggio questa contraddizione, inventando la figura del *prosumer* (*productor-consumer*, produttore-consumatore) per abbassare i costi, delocalizzare la produzione creativa e diffondere una falsa percezione di controllo e autonomia presso gli utenti dei cosiddetti *new media*.

> vedere quanti danni questa tecnologia sta causando all'ambiente e alla sfera sociale. Molti dei nostri recenti scritti e progetti sono stati concepiti per abbassare questo livello di alienazione e farle conoscere alla gente, per farli sperimentare con la tecnologia. Noi non possiamo permettere che questi strumenti di potere diventino di sola proprietà militare e delle corporazioni.[101]

Invece di passare in rassegna tutti i progetti del CAE, che si trovano già ampiamente descritti e analizzati online[102], ci occuperemo degli ultimi due progetti, dedicati alle biotecnologie e alla guerra batteriologica, cercando di individuare i punti salienti di questa scrittura collettiva per conoscere, focalizzata in particolare sulla comunicazione scientifica partecipativa.

L'invasione molecolare

Nel 2004 CAE pubblica *L'invasione molecolare*. Il testo si presenta come una sorta di manuale di tattiche anti-biotech che offrono strumenti al semplice cittadino per resistere alla colonizzazione molecolare, lanciata dai poteri forti del mondo globalizzato. Lo spazio organico si trova minacciato dagli interessi delle *corporations*, in grado di influenzare le decisioni politiche fino a promuovere la privatizzazione delle molecole attraverso i brevetti genetici. Gli OGM, per quanto osteggiati (almeno in Europa) dalla larga maggioranza dell'opinione pubblica, sono una realtà ormai sancita dalla legge, anche se in maniera ipocrita e contraddittoria.

Infatti dall'1 gennaio 2009 è entrata in vigore la normativa europea che prevede la possibilità di fregiarsi di un marchio biologico anche per quei prodotti agroalimentari contenenti fino allo 0,9% di OGM (Regolamento Ce n° 834/2007). Almeno, questo è l'allarme lanciato da diversi osservatori, credibili anche perché portatori di interessi differenti, da Greenpeace a Slowfood, da Legambiente ad Aiab, da Coldiretti ad Assobio. Per la verità, è molto complicato stabilire capire cosa sia lecito o meno secondo il testo della legge. Ad esempio, l'articolo 9 del Regolamento in questione è un capolavoro di reticenza:

> (9) Gli organismi geneticamente modificati (OGM) e i prodotti derivati od ottenuti da OGM sono incompatibili con il concetto di produzione biologica e con la percezione che i consumatori hanno dei prodotti biologici. Essi non dovrebbero quindi essere utilizzati nell'agricoltura biologica o nella trasformazione di prodotti biologici.[103]

Ben consapevoli che il legalese è un idioletto da azzecagarbugli senza via d'uscita, vestiamo i panni dei cittadini giustamente preoccupati per la propria salute e spendiamo qualche parola per analizzare questo articolo.

Si enuncia un piano teorico, sul quale gli OGM e i prodotti biologici sono *incompatibili* fra loro, per via del concetto e della percezione opposta che ne hanno i

---

[101] Annamaria Monteverdi, *art. cit.*

[102] Una panoramica si trova anche in italiano all'indirizzo http://eleuthera.it/files/materiali/cae_materiali_approfondimenti.pdf

[103] Il testo integrale si trova all'indirizzo http://www.governo.it/GovernoInforma/Dossier/biologico_campagna_eu/regolamento.pdf

consumatori. Saltando sul piano di realtà, se ne trae quindi la conclusione che *non dovrebbero* essere utilizzati. Un condizionale che suona a molti come un «vorrei (regolamentare), ma non posso». Non sembra quindi troppo campata per aria la preoccupazione che si stia cercando di far passare a livello di comunità europea una certificazione biologica che di fatto certificherebbe la presenza di OGM.

Al momento, la legislazione italiana non ammette alcuna presenza di OGM nei prodotti biologici. Del resto, in Europa non si possono coltivare legalmente OGM (a parte pochi ettari di mais in Spagna). Le associazioni di categoria dei produttori, come Coldiretti, sono nel panico, perché prevedono un abbandono massiccio dei loro prodotti biologici da parte dei fan del bio italiani[104]. In questa situazione poco chiara, diverse agenzie governative (*in primis* il ministero per le politiche agricole) si sono affrettate a divulgare dati contraddittori, ventilando l'ipotesi che in Italia la commercializzazione di prodotti biologici contaminati da coltivazioni OGM sarà tollerata solo in misura inferiore allo 0,1%. Nel giro di pochi mesi, la notizia si è sommata ad altre informazioni confuse o espresse in maniera criptica (legalese, politichese, ecc.), fino a disperdersi nei meandri della rete.

La vicenda merita un tentativo di *reverse-engineering* delle fonti, perché è emblematica di una modalità diffusa e irresponsabile da parte delle istituzioni di gestire la comunicazione riguardo a materie tecnologicamente innovative e delicate. Sul sito del Ministero delle politiche agricole si trova una nota laconica, sotto la sezione Domande Frequenti, alla voce «Ogm ed agricoltura biologica»:

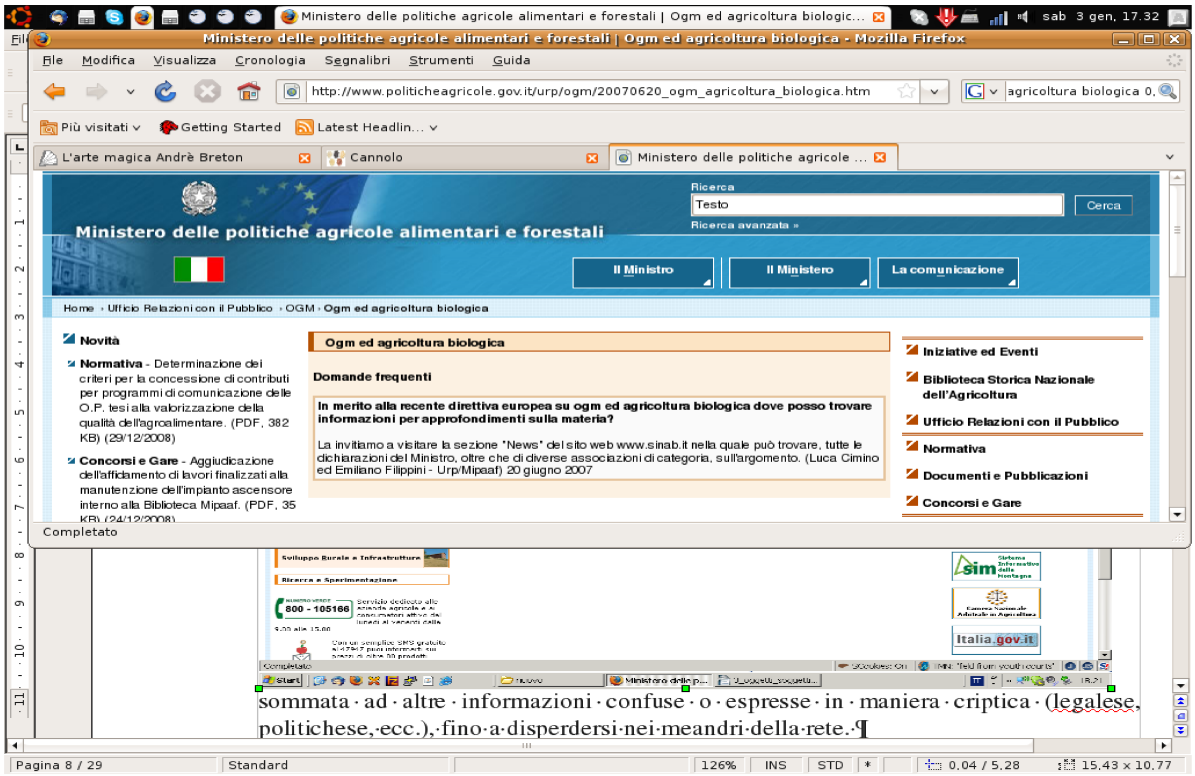

Figura 1: Ogm ed agricoltura biologica secondo il Ministero delle politiche agricole

[104] http://www.coldiretti.it/docindex/cncd/informazioni/673_08.htm

Il grande vantaggio del web rispetto all'Internet precedente è l'ipertestualità. Invece in questa Domanda-e-risposta l'utente viene rimandato a un link del «sito web www.sinab.it», indirizzo che deve copiaincollare sul proprio browser, senza poterci cliccare sopra direttamente, perché la notizia è stata inserita in formato puramente testuale. Il collegamento indicato non è nemmeno preciso, in quanto genericamente riferito alla sezione «News».

Quei pochi che fossero giunti fin qui ricercando informazioni ufficiali sull'argomento, si troverebbero ora davanti un portale carico di animazioni in *flash* (quindi non rispondenti alle norme di accessibilità della Pubblica Amministrazione), nel quale la sezione News è particolarmente nascosta. Una volta entrati nella sezione[105], ci si trova di fronte a un elenco di documenti, scaricabili in formato pdf, scritti esclusivamente per addetti ai lavori. Le dichiarazioni del ministro a cui si accenna sopra, se ci sono, si trovano disperse in un mare di regolamenti specializzati. Ammesso e non concesso che qualche navigante trovi la via della barra laterale sinistra per cercare fra i documenti del 2007, in data 20 giugno 2007 (vedi indicazione del sito ministeriale) si trova un solo documento, dal titolo: «L'EFSA prosegue le sue attività sulle indicazioni nutrizionali e sulla salute in etichetta.». Ulteriori documenti sono disponibili solo il lingua inglese.

Utilizzando lo strumento di ricerca integrato nel sito, digitiamo «OGM» nell'annata 2007: vengono così selezionati diciannove articoli. Eccone un elenco, sulla base dei titoli degli articoli e dell'analisi delle notizie. 27/02/2007: «Voto dell'europarlamento sul biologico: appello del Ministro De Castro agli europarlamentari per tolleranza zero agli Ogm»[106]. 16/03/2007: «APPROVATA RISOLUZIONE SUL DIVIETO DI IMPIEGO DEGLI ORGANISMI GENETICAMENTE MODIFICATI. Ogm, sì a tolleranza zero nel biologico»[107]. 30/03/2007: «OGM: IL PARLAMENTO EUROPEO SOSTIENE IL BIOLOGICO. Con il voto del 29 marzo con cui il Parlamento Europeo respinge una soglia dello 0,9%»[108]. 12/06/2007: «Il CdM UE [Consiglio dei Ministri dell'Unione Europea] vota per la soglia dello 0,9% per gli OGM nei prodotti bio. Passo indietro del Consiglio dei ministri agricoli della Ue sul regolamento relativo alla produzione ed all'etichettatura»[109]. 19/06/2007: «Biologico: il Ministro De Castro conferma: Nessuna tolleranza sugli OGM»[110]. 03/07/2007: «OGM. Approvato il decreto che ripristina lo 0,1% di contaminazione»[111]. 23/07/2007 «Pubblicato il Regolamento (CE) n. 834/2007 del Consiglio, del 28 giugno 2007, relativo alla produzione biologica e all'etichettatura dei prodotti biologici, che abroga il regolamento (CEE) n. 2092/91»[112]. Quest'ultimo documento ufficiale corrisponde al già citato regolamento che introduce la soglia dello 0,9%. Infatti, la notizia in data 23 luglio 2007 riporta:

---

[105] Raggiungibile direttamente all'indirizzo http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news
[106] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=385
[107] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=389
[108] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=394
[109] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=414
[110] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=418
[111] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=430
[112] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=443

> Potranno avvalersi del marchio biologico solo i prodotti alimentari che contengono almeno il 95% di ingredienti biologici, ma i prodotti non bio potranno indicare, nella composizione, gli eventuali ingredienti biologici. Resta vietato l'uso di organismi geneticamente modificati ed ora verrà indicato espressamente che la presenza accidentale di OGM in misura non superiore allo 0,9% vale anche per i prodotti bio[113].

L'uso di OGM è vietato, ma si ammette la possibilità di una presenza *accidentale* di materiale transgenico, anche nei prodotti etichettati come biologici. Da dove arriverebbero dunque gli OGM contaminanti? Evidentemente, o da coltivazioni europee illegali, o da contaminazioni con materiale extra-europeo in fase di lavorazione, riconosciute come inevitabili o comunque plausibili.

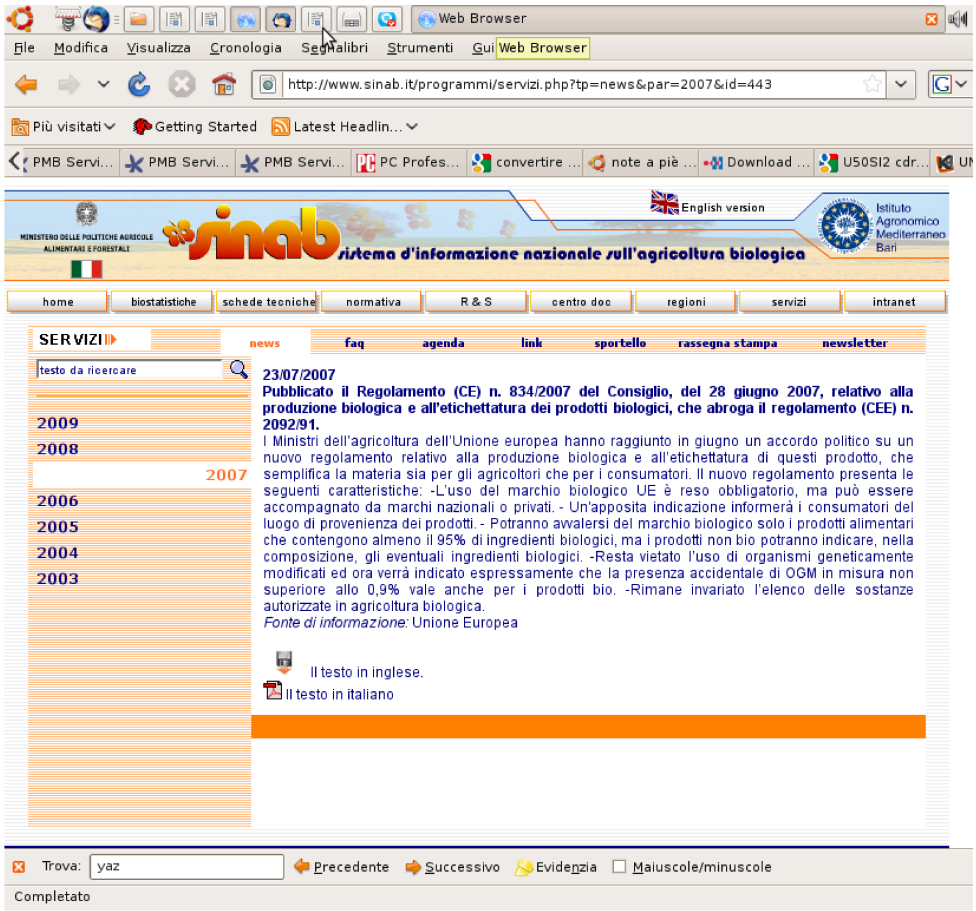

Figura 2: Sinab.it sull'approvazione del marchio biologico

Secondo questa fonte ufficiale, nel giro di quattro mesi, dal marzo al luglio 2007, la situazione si è capovolta. Nonostante le dichiarazioni ministeriali di feroce opposizione e la dichiarata avversità del Consiglio dei Ministri di Bruxelles per gli OGM, in linea con il comune sentire dei cittadini, in questo momento nell'Unione Europea viene tollerata una contaminazione dello 0,9% di materiale geneticamente modificato anche nei prodotti etichettati come biologici. Almeno, questo è quanto si

[113] http://www.sinab.it/programmi/servizi.php?tp=news&par=2007&id=443

può dedurre dai regolamenti approvati, senza essere in possesso di una preparazione specifica al riguardo[114].

La conclusione provvisoria è che nessun aiuto per una migliore comprensione della vicenda può venire dalle fonti ufficiali. Invece, possiamo facilmente scoprire da altre fonti raggiungibili online tramite i motori ricerca più diffusi che il limite di rilevabilità teorico[115] di materiale transgenico è molto più basso (tra lo 0,0026% e lo 0,0173%) dello 0,1%, ma che a basse concentrazioni le analisi non sono affidabili. È legittimo temere che l'introduzione di una soglia minima rappresenterebbe quindi una specie di cavallo di Troia legale (un «cavillo di Troia») per consentire la contaminazione generalizzata delle coltivazioni biologiche.

L'analisi del CAE può aiutarci a districare la matassa. Dietro le reticenze e i discorsi ufficiali s'intrecciano svariati discorsi ufficiosi[116]. Il paradosso legislativo e la confusione evidente riflettono il paradosso e la confusione a cui si trova confrontato il capitalismo, specie nella versione dell'ideologia neoliberista, nel tentativo di trarre profitto dalla colonizzazione molecolare. Da una parte, la paura per la contaminazione genetica rende difficile pubblicizzare e vendere i prodotti OGM in quanto tali. Dall'altra, i margini di profitto, in particolare nell'agroalimentare (ma in prospettiva anche nell'industria chimica e farmaceutica, soprattutto per la messa a punto di farmaci specifici a livello genetico), sono o si annunciano favolosi e dunque assolutamente irrinunciabili per le aziende coinvolte.

Un semplice caso come quello sopracitato degli «OGM nel biologico» si presta perfettamente ad alimentare il caos informativo. Il marasma della rete di Internet può facilmente amplificare le bufale e nascondere le verità, in un sovrapporsi di notizie contraddittorie. Il rumore di fondo supera di gran lunga la capacità del «comune cittadino» di discriminare le informazioni rilevanti dal sottobosco di spazzatura mediatica. Per la verità, spesso supera anche le capacità dell'esperto. Infatti nella maggior parte dei casi non si tratta di possedere competenze specifiche, ma semplicemente di avere tempo a disposizione da investire in una ricerca. È necessario

---

[114] Poiché la labilità delle notizie online è uno degli ostacoli alla ricerca, ci siamo preoccupati di creare un *mirror* delle pagine citate, disponibile per ulteriori approfondimenti autonomi. Il mirror della sezione News del sito http://www.sinab.it come era nell'ottobre del 2008 è disponibile all'indizzo http://share.alekos.net/sinab/

[115] Si vedano i risultati del Centro Ricerca di ISPRA, presentati in Marco Mazzara, Guy Van den Eede: «Ogm, problematiche analitiche e nuove tecnologie di rilevazione», *Atti del Convegno al Centro Congressi Milano*, 10 ottobre 2002.

[116] Una ricerca molto complessa ma di sicuro interesse potrebbe essere costruita sulla scorta dell'analisi di James C. Scott, *Il dominio e l'arte della resistenza. I verbali segreti dietro la storia ufficiale*, Elèuthera, Milano, 2006. Infatti la dialettica fra gruppi/individui detentori di conoscenze e gruppi/individui che subiscono e soffrono dell'esclusione da questo *corpus* di conoscenze si può articolare parallelamente alla dialettica fra gruppi dominanti e gruppi subordinati, perché l'esclusione dal sapere genera subordinazione. La domanda fondamentale a cui delle scritture conviviali dovrebbero cercare risposte si può così riassumere: la concentrazione delle conoscenze presso un numero sempre più ristretto di *competenti* ultra specializzati, posto al servizio di un'*aristocrazia globale*, ha già di fatto escluso dal sapere masse analfabete o semianalfabete. Tali masse umane non sono nemmeno più in grado di accedere allo status di consumatori, la mecca promessa dal neoliberismo. Come è possibile invertire questa tendenza in atto?

molto tempo per raccogliere notizie affidabili, ma una volta intrapreso il percorso, il comune buon senso di orwelliana memoria basta per ottenere risposte soddisfacenti. D'altra parte, l'utilizzo massiccio di *spin doctor* in politica, coniugato a tecniche di guerriglia informativa (*infowar*) per orientare e manipolare l'opinione pubblica non fa che aggravare la confusione generale[117].

Secondo il CAE, anche questa è una strategia: la strategia della paura, punta di diamante di un vero e proprio armamentario di tecniche di dominio. Il terrore della *contaminazione* viene riecheggiato anche nell'asettico gergo legale. Non a caso, questa parola viene utilizzata per evidenziare i rischi connessi all'uso di OGM, mentre quando si vogliono sottolineare gli aspetti positivi delle colture transgeniche si parla di *aumento della produzione*, ma anche di *controlli rigorosi* e *tracciamento della filiera*.

Gli OGM fanno parte di quelle tecnologie limite per le quali un ragionevole dubbio sulla pericolosità si confronta e intreccia con l'ansia sfrenata di aprire nuovi potenziali mercati al profitto. In questi casi si scontrano da una parte il *principio di precauzione*, cioè l'atteggiamento cautelativo che applica a livello istituzionale il classico detto di Ippocrate *primum non nocere* (primo non nuocere), dall'altra le pressioni lobbistiche di chi ha interessi nell'espansione del transgenico. Così si legge sul sito dell'Unione Europea:

> Il principio di precauzione può essere invocato quando è necessario un intervento urgente di fronte a un possibile pericolo per la salute umana, animale o vegetale, ovvero per la protezione dell'ambiente nel caso in cui i dati scientifici non consentano una valutazione completa del rischio. Esso non può essere utilizzato come pretesto per azioni aventi fini protezionistici. Tale principio viene soprattutto applicato nei casi di pericolo per la salute delle persone. Esso consente, ad esempio, di impedire la distribuzione dei prodotti che possano essere pericolosi per la salute ovvero di ritirare tali prodotti dal mercato.[118]

Naturalmente, dal momento che il principio del libero mercato rimane sullo sfondo come paradigma regolativo, nei fatti il principio di precauzione rimane spesso lettera morta. Ma la diffidenza regna sovrana e dunque la strategia mediatica si adegua. Infatti non assistiamo a promozioni dirette della bontà degli OGM, quanto piuttosto a un'ampia e variegata campagna di delegittimazione della prudenza, presentata come atteggiamento retrogrado e contrario al Progresso. La strategia consiste nell'offuscare la paura per la manipolazione e la contaminazione, che peraltro presenta evidenti contenuti mitici, promuovendo un contro-mito del progresso tecnologico[119].

Uno dei ritornelli più noti di questo contro-mito è che il grano, il mais e altri cereali OGM potrebbero sfamare le popolazioni denutrite del Terzo e Quarto Mondo perché consentono raccolti straordinari e sono resistenti agli agenti patogeni (spesso in quanto

---

[117] L'argomento è spinoso e spesso gli autori che se ne occupano sembrano affetti da manie complottiste, oltre che da un curioso oscillamento fra la rivendicazione della libertà assoluta d'espressione e l'invocazione di un'autorità garante della verità. Con la dovuta cautela scettica, l'opera del teorico dei sistemi Bruno Lussato è senz'altro uno specchio inquietante della disinformazione diffusa, si veda in particolare Bruno Lussato, *Virus. Huit leçons sur la désinformation*, Syrtes, Paris, 2007, e il suo sito http://www.brunolussato.com

[118] http://europa.eu/scadplus/leg/it/lvb/l32042.htm

[119] CAE, *L'invasione molecolare*, op. cit., cap. I, passim.

integrano gli insetticidi nel loro DNA). In questo racconto, OGM fa rima con «emancipazione dallo stato di natura». Si suggerisce implicitamente che chi è contro gli OGM è un individuo disumano, favorevole o indifferente alla morte per fame e, più in generale, alla sottomissione dell'essere umano alle dure leggi della Natura.

Come accennato sopra, è curioso rilevare che anche il discorso anti-OGM, nei suoi tratti fondamentali, trabocca di elementi mitici. Gli avversari più strenui degli OGM, che si contano in particolare fra i seguaci dell'ecologia profonda (*deep ecology*) e in diverse sette e chiese creazioniste, non esitano a denunciare la manipolazione della Natura come un atto sconsiderato, di superbia nei confronti della Vita. In questo racconto mitico, speculare al precedente, manipolare i geni corrisponde a manipolare il codice della vita (rappresentato dal DNA), ed è quindi un insopportabile atto di appropriazione dell'ambito riservato alla divinità (personalistica, panteista o fato evoluzionista che sia).

Anche le posizioni più dubbiose e scettiche, *a priori* preferibili perché meno esposte alle manipolazioni di segno assolutista, sono spesso affette da imprecisioni di segno mitico. Ad esempio, spesso diffondono l'idea che «in Natura le contaminazioni fra animali, piante ed esseri umani non possono avvenire, perché esistono delle barriere insormontabili fra le specie». Ciò è semplicemente falso, per quanto fortifichi la nostra convinzione umana di essere bestie speciali.

La contaminazione è la regola, non l'eccezione. L'evoluzione dà luogo in ogni momento a una varietà di contaminazioni, che costituiscono i processi viventi nel loro farsi. Certo, una pianta e un essere umano non possono accoppiarsi e riprodursi; nemmeno un fungo e un animale. Ciò non significa che non sussistano continui scambi di materia, che possono influire anche sulla replicazione del DNA e trasmettersi alla progenie. Inoltre l'insistenza sul DNA è fuorviante, perché moltissimi fenomeni interessanti per gli esseri viventi presi nella loro individualità non riguardano la mera replicazione del DNA. Riguardano piuttosto i cambiamenti ereditabili della funzione dei geni che non vengono indotti da modifiche nella sequenza del DNA, ma che hanno un ruolo significativo nello sviluppo e nell'evoluzione. Per un individuo, è interessante sapere *quali scelte* compiere per vivere meglio qui e ora, *come* orientare il proprio sviluppo nel modo migliore. Di questi fenomeni si occupano le ricerche di epigenetica[120], che mostrano in sostanza che lo *stile di vita* ha un impatto decisivo per tutti gli esseri viventi, al di là del loro corredo genetico.

Il paradigma genetico su cui si base l'asserto che «manipolare il DNA è una cosa non-naturale, che va contro le leggi della Vita» non ha alcun fondamento scientifico, per il semplice fatto che la Natura è un concetto mitico, al pari della Vita. Possono addirittura essere definite *parole plastiche* (dal tedesco *Plastikwörter)*, o *parole-ameba*, ovvero parole che hanno acquisito tali e tanti significati da aver perso in definitiva ogni capacità di significare[121].

---

[120] Portale europeo multilingue sull'epigenetica http://epigenome.eu/it/

[121] Il testo chiave sulle parole plastiche è Uwe Pörksen, *Plastikwörter : Die Sprache einer internationalen Diktatur*, Klett-Cotta, Stuttgart, 1988 (english translation: Uwe Pörksen, *Plastic Words. The Tyranny of a Modular Language*, Pennsylvania State University Press, 1995). Sul

Questo tipo di parole ammorbano i flussi comunicativi al punto da rendere impossibile ogni azione, oppure da giustificare un'azione qualsiasi. In nome della Vita si possono difendere gli embrioni a spese delle donne, ma anche il contrario. Ad esempio, si può sostenere che la Vita delle donne, individui già sviluppati, è più importante della Vita degli embrioni, individui non ancora sviluppati; oppure si può negare la qualifica di Vita all'esistenza degli embrioni. Ma se nell'embrione si manifesta la Vita futura, sopprimerlo è tacciabile di omicidio. Allo stesso modo, la Natura può essere una vista come la Madre buona e generosa del genere umano, oppure come la Matrigna capricciosa da soggiogare. Individuare, smascherare e cercare di sostituire queste parole inutili e dannose con altre parole adeguate è compito fondamentale di ogni discorso critico.

Torniamo allo spauracchio della contaminazione. Per quanto altamente improbabile, non è affatto impossibile che un frammento di DNA di una pianta o di un animale si trasferisca in un organismo umano ed entri a far parte del suo DNA. Il metodo più semplice è quello dei virus, che si moltiplicano molto velocemente e, spinti dalla pressione ambientale (cioè dai sistemi immunitari degli organismi ospiti), possono cambiare radicalmente in tempi brevissimi. L'idea ingenua di barriere specifiche naturali che impediscono la contaminazione va respinta.

Non solo: il *continuum* del vivente si estende anche al non-vivente. Le contaminazioni di materiale inorganico sono all'ordine del giorno, e non avvengono solo in segreti laboratori, ma sotto gli occhi di tutti. Gli effetti deleteri dell'inquinamento non sono forse la dimostrazione più evidente che la materia inorganica influisce, e pesantemente, sugli esseri viventi? E non stiamo parlando di un futuro ipotetico nel quale il nostro DNA si duplicherà malamente e forse trasmetteremo un «difetto genetico» ai nostri figli, ma di un presente concreto nel quale la contaminazione inorganica mette in pericolo la nostra salute o addirittura la nostra sopravvivenza.

Respirare la miscela di PM10, biossido di zolfo e azoto e ossido di carbonio che inquinano l'aria è la forma più diffusa di contaminazione inorganica. Sono stati persino messi a punto modelli per valutare l'impatto di queste contaminazioni, in termini di morti all'anno, di casi di asma e bronchiti acute, e di giorni lavorativi persi[122]. Beninteso, nella maggior parte dei casi gli esseri umani sono del tutto

---

concetto di Vita in particolare come parola plastica, si veda: Barbara Duden, *Il corpo della donna come luogo pubblico. Sull'abuso del concetto di vita*, Bollati Boringhieri, Milano, 1994. Sulla relazione fra le parole plastiche e la moderna disciplina tecnologica dei corpi, si veda anche Barbara Duden, «Ivan Illich. Beyond Medical Nemesis (1976): The Search for Modernity's Disembodiment of "I" and "You"», in *Notes for a contribution at the Bremen Symposium «Ivan Illich zum Abschied»*, February 7-8, 2003, translated by Jan Lambertz, http://www.pudel.uni-bremen.de/pdf/Iv_tra_b.pdf.

[122] Dati del 2000 per Austria, Francia e Svizzera stimano intorno al 6% (ovvero oltre 40mila morti l'anno) i decessi causati direttamente dall'inquinamento dell'aria: si veda Kunzli N. et al., «Public health impact of outdoor and traffic-related air pollution: a European assessment», *Lancet*, 2000; 356: 795-801. Ricerche più recenti mostrano dati ancora più inquientanti, si veda: Aaron J. Cohen et al., «The Global Burden of Disease Due to Outdoor Air Pollution», *Journal of Toxicology and Environmental Health*, Part A, 68:1–7, 2005, http://ehs.sph.berkeley.edu/krsmith/publications/2005%20pubs/Cohen%20et%20al%20JTEH

favorevoli alla «contaminazione», come quando assumono nutrienti inorganici, magari sotto forma di integratori alimentari (spesso si tratta di metalli come Ferro, Zinco, Manganese, ecc.). D'altra parte, sappiamo bene che il DNA del nostro corpo può «impazzire» e le cellule moltiplicarsi dando luogo a tumori e altre patologie autoimmuni per le quali spesso non esistono ancora rimedi davvero efficaci. I discorsi mitici intorno alla genetica, al DNA e agli OGM riflettono l'ambivalenza dei nostri atteggiamenti.

In ogni caso, per quanto sia la regola del vivente (e anche del non-vivente), la contaminazione fa paura. Tra l'altro, è una questione di identità. Ammettere che l'essere umano non è al centro dell'universo è difficile, ma sostenere che non è neppure al centro del proprio universo individuale, in quanto attraversato di continuo dal brulicare delle contaminazioni organiche e inorganiche, è ancora più arduo. Ecco allora la richiesta diffusa di indagare e regolamentare, di porre dei limiti al dilagare della contaminazione che gli OGM incarnano. Esigenza legittima e giustificata, per quanto sostenuta da un inespresso antropocentrismo di fondo ed estremizzata nei due discorsi mitici opposti dei fautori «in nome del Progresso» e degli oppositori «in nome della Natura». L'azione congiunta di questi opposti estremismi genera un'inquietudine generalizzata per ciò che potrebbe succedere se non si fa qualcosa, se non si prendono provvedimenti. La duplice mitologia *anti* e *pro* manipolazione genetica si ricongiunge nell'incitamento all'azione per sconfiggere la paura della contaminazione.

La paura ha un nuovo segno: l'ansia che teme l'immobilismo, lo denuncia e spinge a rivedere le legislazioni «per il bene dei cittadini». Così, nonostante nessuna voce si levi pubblicamente per promuovere l'uso degli OGM, e nonostante tutti proclamino la loro sostanziale avversione, si approvano leggi *ad hoc* per aumentare, nei fatti, il grado di contaminazione, poiché grazie all'etichettatura biologica che abbiamo preso come esempio diventa impossibile distinguere l'OGM dal non-modificato.

La peste in marcia

La strategia irrazionale del capitalismo selvaggio che brevetta le sequenze genetiche è parallela alla strategia del rifiuto di qualsiasi sperimentazione biotecnologica. Entrambe fanno leva sulla paura. E poiché la paura chiama paura, questa strategia riesce a rinforzarsi fino ad ampliare la sua portata persino a tecnologie militari, la cui sperimentazione non può essere in alcun modo giustificata tramite il discorso umanitario. La minaccia batteriologica è un caso lampante della politica della paura. Si giunge a giustificare lo sviluppo di armi batteriologiche usando le tecniche retoriche altrove utilizzando in senso opposto.

Ad esempio, si sostiene che i propri nemici stiano studiando le armi batteriologiche, che queste armi letali costituiscano una minaccia per l'umanità intera e che di conseguenza una guerra per prevenire l'uso di tali armi sia una guerra giusta e persino umanitaria. Si insinua poi che è necessario mettere a punto le contromisure per fronteggiare un eventuale attacco batteriologico. La ricerca scientifica, strettamente

---

%20GBD-OAP.pdf.

collegata al complesso militare industriale, deve fare il suo dovere preventivo per impedire la contaminazione, e viene perciò finanziata generosamente. D'altra parte, è necessario aumentare i controlli nei luoghi pubblici per scongiurare la catastrofe, individuando eventuali folli e terroristi armati di batteri killer. I cittadini devono collaborare, trasformandosi in altrettanti delatori pronti a segnalare alle autorità ogni movimento sospetto, ogni dettaglio fuori posto. La paura generalizzata è il carburante della paranoia globale a tenersi pronti all'attacco, un attacco immaginario che senz'altro da qualche parte qualcuno sta ordendo contro di noi. I virus da debellare sono gli altri. Il vaccino è il controllo globale. La guerra preventiva diventa la cura per ogni paura di contaminazione, aumentando a dismisura la paura stessa.

CAE analizza nel suo ultimo saggio, *Marching plague* (*La Peste in Marcia*, 2007) il tema della guerra batteriologica nella chiave della retorica della paura.

> Il segnale della paura, filtrato attraverso il segno matrice della minaccia, non solo serve ora più che mai alle forze dell'ordine autoritarie, ma è utile, allo stesso modo, ai meccanismi del profitto. Segni come questi viaggiano a una velocità sbalorditiva attraverso le barriere politiche e culturali. Anche la più lenta delle burocrazie risponde alla loro comparsa con sorprendente vigore, mentre il più rapido dei *trend* aziendali può sfruttarli per rifornire di carburante ideologico e materiale i meccanismi che muovono la produzione e la distribuzione alla massima velocità. Una volta che questi segni generali hanno acquisito tratti specifici all'interno delle narrative dell'invasione dei corpi e delle catastrofi naturali, le opportunità di una rapida appropriazione del potere aumentano esponenzialmente: nuovi fondi per la ricerca e per i centri che accolgono la ricerca, contratti per materiali come vaccini e prodotti farmaceutici per arrestare i sintomi, contratti per la sicurezza e molte altre cose di questo genere inondano il mercato, al punto che quasi tutti gli apparati di produzione e servizi hanno interesse a tener vivo lo spettacolo della paura e della minaccia. Il fatto che una minaccia reale esista o meno è irrilevante per questa rete di scambio. La minaccia di una crisi futura e la soluzione di un'azione preventiva avanza a grandi passi, acquistando sempre più forza, fino a diventare un sistema in cui un gran numero di istituzioni sono coinvolte molto profondamente e una valutazione critica risulta ormai impossibile. Questo sistema diventa un dato certo e trasparente; diventa un fatto necessario a cui tutto deve sottomettersi, per timore di perdere le ricchezze già accumulate.[123]

Certo, i problemi esistono realmente: gli OGM sono una questione da affrontare, tanto quanto la violenza, pubblica o privata che sia, o il pericolo di essere derubati online. Tuttavia la retorica della paura, che incita a prepararsi alla catastrofe, a stare pronti all'invasione (reale o immaginaria) da parte di un nemico non ben identificato né identificabile (umano o non umano che sia) è funzionale solo al dispiegarsi di quei dispositivi di controllo disciplinare che le analisi di Foucault ci hanno reso familiari. Le decisioni prese sull'onda delle emozioni, esasperate dagli affreschi a tinte forti dei media (pandemia, riscaldamento globale, guerra al terrorismo, invasione dei migranti, ecc.) si rivelano generalmente contrarie alle libertà civili.

Le agende politiche occidentali degli ultimi anni, fitte di impegni per la guerra al terrore, con il corollario di maggior controllo per garantire la sicurezza per i cittadini, hanno avuto effetti devastanti sulla percezione della realtà da parte dell'opinione

---

[123] CAE, *La peste in marcia*, op. cit.

pubblica.

Stabilendo una frontiera di contaminazione indesiderata fra noi (buoni) e gli altri (cattivi), la retorica della paura è funzionale anche a coagulare identità fittizie, quasi sempre reattive e reazionarie. Per quanto possano sembrare questioni distanti, gli *allarmi pandemia* (BSE o morbo della mucca pazza, SARS, HN51 o influenza aviaria) hanno la stessa matrice ideologica dello sbandierato *pericolo terrorismo*: fanno il gioco dei conservatori che desiderano imporre l'ordine attraverso il controllo del caos «che sta là fuori». Il discorso progressista non si discosta molto da quello conservatore. Infatti il riscaldamento globale e il tema della *natura impazzita* (cicloni, terremoti, tsunami), insieme alle preoccupazioni per le minacce biotech (OGM, ingegneria genetica, manipolazione della «vita»), sono la versione progressista della medesima spinta al controllo globale.

Diversi studi cercano di fare chiarezza in merito. Citiamo *en passant* le ricerche di Christian Salmon, che esamina le componenti finzionali della retorica politica, specialmente negli Stati Uniti, dove la dialettica democratica assomiglia sempre più a una fiction sceneggiata a Hollywood[124]. Le proposte di Salmon non sono però al livello dell'analisi: la politica racconta storie da sempre. Solo chi è convinto della bontà intrinseca delle istituzioni democratiche, a prescindere dalle persone che le fanno vivere, può stracciarsi le vesti di fronte alle menzogne dei politici. In Italia, dove il puritanesimo voyeurista tipicamente USA non ha maggior presa della fiducia nello Stato tipicamente francese, nessuno si scandalizza delle mistificazioni, dei raggiri, dei voltafaccia dei politici. Purtroppo, la consapevolezza che la politica istituzionale racconta balle per perpetuare il proprio potere non implica un'automatica responsabilizzazione individuale dei cittadini disillusi.

Eppure è proprio sulle enormi possibilità individuali di cambiamento nel quotidiano che bisogna insistere. Inoltre, rifiutare le storie come finzione irreale non è una buona tattica, perché di storie è intessuta anche la trama della resistenza e della rivolta, non solo quella del dominio. Elaborare un discorso critico significa anche imparare a raccontare la propria storia insieme alla storia degli altri. Semmai è necessario decostruire i mille volti dei discorsi autoritari, appropriarsi dell'arte di raccontare storie e formulare storie più convincenti di quelle del potere costituito. Questo è lo spirito delle scritture collaborative per una ricerca autonoma e condivisa.

Molti spunti di riflessione si trovano anche negli interventi di Loretta Napoleoni, che dimostra l'inconsistenza della paura diffusa allineando le cifre concrete. Ad esempio, il numero di attentati perpetrati nei paesi occidentali dal 2001 a oggi non è minimamente paragonabile a quelli avvenuti durante gli anni Settanta e Ottanta[125], sebbene il livello di paura percepito sia oggi molto maggiore di allora. In ogni caso, è evidente a chiunque che le cattive notizie, che alimentano l'insicurezza e il panico generalizzato, sono più redditizie in termini di audience mediatica rispetto alle buone notizie. Del resto questa percezione comune trova riscontro già nel detto attribuito a Lao-Tze: *fa più rumore un albero che cade di una foresta che cresce.*

---

[124] Christian Salmon, *Storytelling*, La découverte, Paris, 2007.

[125] Loretta Napoleoni, Bee J. Ronald, *I numeri del terrore. Perché non dobbiamo avere paura*, Saggiatore, Milano, 2008.

Tuttavia, è abbastanza curioso che la paura riguardi sempre più il possibile utilizzo sconsiderato delle tecnologie. L'apocalisse nucleare minacciata dalla guerra fredda si è trasformata nello spettro delle pandemie che hanno movimentato l'inizio del XXI secolo. Lo scienziato pazzo guerrafondaio, incarnato dal Dottor Stranamore nell'omonimo film di Kubrick, è andato incontro a molte trasformazioni. La sua ultima, gloriosa ipostasi, è la figura mitologica del terrorista privo di scrupoli, pronto a diffondere un batterio o virus mortale, frutto di una scienza folle incarnatasi in una tecnologia malvagia. Eppure, nella vulgata la ricerca scientifica dovrebbe essere guidata dalla razionalità e finalizzata alla messa a punto di tecnologie utili per innalzare il livello di benessere degli esseri umani e la qualità delle relazioni fra gli esseri umani e l'ecosistema. Come può una pratica tanto nobile degenerare a tal punto?

I lati oscuri del progresso di matrice illuminista sono già stati messi in luce oltre mezzo secolo fa dalla disincantata analisi di Adorno e Horkeimer, in *Dialettica dell'illuminismo*[126]. La razionalità tecnica, invece di mantenere la promessa kantiana di affrancare l'essere umano dal suo «stato di minorità», si realizza pienamente in un momento regressivo, nella barbarie totalitaria dei lager nazisti e dei gulag staliniani. Il dispiegarsi della ragione implica il suo contrario, in un ribaltamento molto prossimo alla dialettica hegeliana (tesi-antitesi-sintesi), poiché la Ragione è in definitiva Dominio sulla Natura e sugli Altri. Svolgendo queste premesse, i due filosofi francofortesi scorgono anche nell'*industria culturale* il frutto avvelenato della dialettica della razionalità. Il sogno illuministico di portare la cultura al pubblico si capovolge in incubo, diventa un inganno, il mito diventa mito di massa, perché ormai la cultura si raggiunge attraverso lo schermo del televisore o attraverso la radio le masse ma non già per liberarle, bensì per assoggettarle.

Quest'analisi presenta senz'altro molti spunti condivisibili, soprattutto nella denuncia della barbarie della Ragione. Come ogni divinità, anche la divinità illuminista esige il suo tributo di sangue. Ma abbiamo visto con De Certeau che «l'uomo comune» non è affatto sprovveduto. Anzi, l'utente dei *media* di massa mette in atto una complessa serie di resistenze creative attraverso i suoi usi, che offrono agli artisti e agli operatori culturali enormi possibilità di intervento.

Nonostante questo, rimane il fatto che il vaccino contro questa malattia mortale della modernità non è ancora stato messo a punto. La tecnica fa paura. Gli appelli alla responsabilità nell'etica tecnologica, che trovano nell'opera di Hans Jonas la loro migliore per quanto inefficace espressione[127], sono rimasti lettera morta. Ampie fasce di popolazione del 20% più ricco del pianeta hanno preso coscienza del potenziale distruttivo del progresso tecnologico. Ma questo non ha condotto a un ripensamento e a una netta inversione di tendenza da parte delle *élite* che controllano, finanziano e indirizzano tale progresso.

In realtà, non ha condotto nemmeno a un radicale ripensamento dell'insostenibile stile di vita consumistico di cui gli USA sono maestri indiscussi e il resto dei paesi del mondo seguaci più o meno all'altezza. L'ecologismo di facciata, declinato nelle forme

---

[126] Max Horkeimer, Theodor W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997.

[127] Hans Jonas, *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*, Einaudi, Torino, 2002.

dell'ambientalismo di moda nelle ricche città dell'Occidente, è un metodo comodo per lavare le coscienze sporche degli onesti cittadini. Inviare qualche SMS di contributo alle campagne per salvare gli orsi polari e le foche monache è molto più facile che prendere sul serio il problema della gestione pubblica delle tecnologie, a cominciare dalla questione energetica, per finire con gli OGM nel piatto.

Rimanendo nell'ambito della tecnologia, una motivazione è forse che Jonas, come molti altri filosofi e intellettuali, è troppo impegnato a cercare una definizione di specie umana portatrice di diritti inalienabili, inviolabili in nome del progresso tecnologico, considerato portatore di cinismo e inumanità. E questo nonostante il concetto di *specie* sia un contenitore vuoto, una mera comodità linguistica. Si vagheggia comunque e sempre di una mitica età dell'oro, uno Stato di Natura incontaminato, allorché gli esseri umani erano liberi dall'incubo della responsabilità tecnica e non avevano ancora asservito «madre natura». In parole povere, questi profondi discorsi filosofici si riassumono nella convinzione che «si stava meglio quando si stava peggio», e che la Tecnica sia il portato di una Cultura dimentica dei valori (mitici) della Natura originaria.

In realtà l'*homo sapiens* si differenzia da altre (cosiddette) specie viventi proprio per la sua propensione a immaginare strumenti per modificare la propria esistenza, ovvero, in una parola, per l'attitudine a creare tecnologie. Per essere banali, senza il linguaggio, la più elementare e insieme la più meravigliosa di queste tecniche, non sarebbe possibile immaginare un futuro differente dal presente, né ricostruire la memoria di un passato comune. Non a caso, le posizioni più coerenti a proposito dell'inviolabilità della Natura sono fondamentaliste, di matrice religiosa, oppure si spingono a promuovere l'estinzione[128] dell'essere umano quale unica soluzione alla catastrofe incombente. Per quanto mi riguarda, ritengo l'unica natura dell'essere umano sia la sua cultura[129], che si esprime necessariamente sotto forme tecniche.

Insomma, i tentativi pienamente moderni di fondare un umanesimo universale positivo sulla base di una presunta natura umana sono destinati al fallimento, perché il relativismo non lascia scampo alle fedi assolutiste, nemmeno a quelle fedi che si spacciano per «buone», appellandosi ad esempio alla metafisica civile occidentale della *Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo*. Che ne è della donna? E del bambino? Dell'animale? Della cellula? Dei ghiacciai che si sciolgono, del buco

---

[128] Un'eccellente risposta all'assurdo logico rappresentato dal nichilismo estinzionista si trova in Marco Maurizi, «Che cos'è l'antispecismo», *Liberazioni*, n° 4 febbraio 2008, http://www.liberazioni.org/liberazioni/articoli/MauriziM-06.htm , nota 7: «L'estinzionismo è una sciocchezza assoluta perché assurdo da un punto di vista squisitamente *logico*. Se l'uomo potesse giungere alla consapevolezza collettiva della propria malvagità radicale e decidere di autoestinguersi, dimostrerebbe con ciò di poter raggiungere un livello morale tale da mettere in questione quella malvagità: sarebbe in effetti l'animale più altruista mai visto sulla faccia della terra! Dunque delle due l'una: o si pensa che l'uomo possa accelerare coscientemente la propria estinzione (e allora a maggior ragione si deve pensare che egli è in grado di compiere gesta etiche di ben altra portata), oppure no (e allora il movimento per l'estinzione volontaria è privo di senso). Ovviamente coloro che civettano con l'estinzionismo lo fanno soprattutto per *provocare*. Ma mi risulta difficile comprendere l'utilità di questa provocazione che impedisce ogni analisi seria dei rapporti tra natura e civiltà».

[129] Marshall Sahlins, *The Western Illusion of Human Nature*, Prickly Paradigm Press, Chicago, 2008.

nell'ozono che sia amplia e degli oceani moribondi? Qual è il loro statuto, quali sono i loro diritti? È davvero utile elaborare dichiarazioni differenziali, dai diritti dei bambini a quelli dei diversamente abili, in un *crescendo* inarrestabile di differenzialismo *politically correct*? Può l'universalismo umanistico ergersi a difensore della *koinè* vivente (e non-vivente), o è afflitto da un paternalismo di fondo che ne mina alla base la credibilità?

Non sono domande oziose, sono questioni di inclusione che sottolineano la fragilità dogmatica dell'universalismo positivo e suggeriscono la necessità di ripensare, proprio alla luce della tecnica, nuovi paradigmi di associazione fra umani e non-umani. Per questo l'esplorazione dei temi tecnologici costituisce l'attività privilegiata di una scrittura collaborativa, carica di rivolta contro un presente insoddisfacente, critica ma propositiva per metodo.

D'altra parte, se la metafisica politica è in crisi, la metafisica religiosa non ha mai nascosto i suoi lati oscuri. Invocata per fondare quella medesima dignità assoluta dell'umano in quanto essere voluto dalla divinità, si manifesta pienamente nella violenza sprezzante del fondamentalismo religioso che affligge il mondo contemporaneo. Così si approfondisce la radicalizzazione pro o contro l'uso delle tecnologie, come se l'unica scelta possibile fosse tra il folle transumanesimo estropiano[130], che sprona al raggiungimento dell'immortalità tramite la tecnologia, e l'altrettanto folle luddismo primitivista *à la* John Zerzan[131], che considera la civiltà un deplorevole errore di percorso che ci allontana dalla Natura. L'assolutismo e il fondamentalismo spirano su entrambi gli estremismi.

In maniera coerentemente tattica, il CAE non propone una strategia strutturata e compiuta di opposizione netta alle biotecnologie. Per quanto la conoscenza delle strutture genetiche stia portando a brevettare la vita, ciò non significa che le biotecnologie siano da rigettare *in toto*. Il rifiuto ideologico dell'innovazione tecnologica non è nemmeno preso in considerazione. Piuttosto, l'attenzione viene portata sui soggetti della politica transgenica in atto, ovvero sulla popolazione stessa. Decisioni in merito alle biotecnologie devono poter essere prese dal basso, non possono essere imposte dall'alto. CAE propone perciò forme originali di resistenza creativa, capaci di coniugare conoscenza scientifica e coscienza sociale. Non si tratta dunque di una banale critica primitivista alle biotecnologie, ma del tentativo di fornire quegli strumenti critici che permettano di diventare interlocutori e non sudditi del sapere tecnico-scientifico. La scrittura collettiva è quindi un modo per fornire conoscenze di alto livello ai non addetti ai lavori.

In che modo rendere interessanti argomenti complicati come le biotecnologie? Come sviluppare la capacità di valutare criticamente? Come promuovere dinamiche di riappropriazione da parte dei comuni cittadini dei discorsi che li riguardano, ma che attualmente si svolgono al di sopra delle loro teste? Come esercitare una ricerca

---

[130] Portale di riferimento italiano degli estropiani: http://transumanisti.org/

[131] I primitivisti ritengono che sia necessario ribellarsi alla civiltà, rigettando tutte le tecnologie, comprese le arti e il linguaggio. Un articolo riassuntivo e propositivo a partire dal dibattito sul primitivismo è Andrew Flood, «Is primitivism realistic? An anarchist reply to John Zerzan and others», *http://anarkismo.net*, 1 dicembre 2005, http://struggle.ws/pdfs/andrew/primitivism.pdf

scientifica libera dal duplice condizionamento delle industrie private e delle istituzioni pubbliche? La scrittura collettiva del CAE vuole essere una risposta concreta a queste esigenze. Vediamo ora più in dettaglio come funziona.

Una scrittura collettiva specializzata

Il processo di scrittura del CAE è altamente specializzato. Ciascun membro del collettivo riveste un ruolo ben preciso, frutto di una lunga consuetudine al lavoro insieme. Al di là dell'obiettivo comune del progetto collettivo, le relazioni personali di amicizia che intercorrono fra i membri sono il collante relazionale che rende possibile la produzione dell'oggetto libro. A tal punto che diventa quasi superfluo individuare strumenti specifici che rendono possibile le discussioni sulle scritture in corso, o la ripartizione dei compiti: dopo due decenni l'abitudine prende il sopravvento, tutti sanno quello che c'è bisogno per portare a termine il libro e semplicemente lo fanno.

Una volta stabilito un argomento interessante, ad esempio «gli OGM», un paio di persone si occupano della ricerca: tipicamente uno dei due scrive e l'altro edita. Un altro si dedica alle immagini, un altro ancora all'impaginazione e al design complessivo del testo. In questo modo, è la «relazione di specializzazioni interdipendenti che costituisce l'intera produzione di un libro, in opposizione a un gruppo di autori che produce un manoscritto»[132]. Il metodo decisionale è pragmatico: tutti possono esprimere la propria opinione in merito a una qualsiasi delle fasi di scrittura, ma «la persona specializzata nel compito specifico prende la decisione finale»[133]. Questo è possibile perché all'interno del gruppo «tutti hanno fiducia nelle competenze degli altri e nelle rispettive capacità di giudizio, perciò si delega l'autorità finale alla persona incaricata del compito specifico»[134].

Gli strumenti per comunicare sono scelti in base alla fase in cui si trova il progetto, senza preclusione né predilezione particolare al di là delle idiosincrasie personali. Nelle prime fasi, prevale «il faccia a faccia [...]. Più telefono e email nelle fasi successive»[135], ad eccezione dei film e dei video, perché la postproduzione viene fatta insieme da due persone. Un possibile modello di suddivisione in fasi del processo di scrittura individua quattro momenti[136]:

1. ricerca di idee (brainstorming)
2. pianificazione
3. trasformazione
4. revisione

Le quattro fasi sono caratterizzate da fenomeni di ricorsività ed ellissi. Mentre si scrive infatti si possono ripetere alcune fasi più volte, oppure non esplicitarle affatto.

---

[132] Steven J. Kurtz, *Re: interview to update Italy about CAE and more* email ricevuta il 17/03/2008 21.35

[133] Steven J. Kurtz, *Re: Collaborative writings thesis*, email ricevuta il 30/09/2008 22.48

[134] Steven J. Kurtz, *ibidem*

[135] Steven J. Kurtz, *ibidem*

[136] Domenico Scavetta, *Le Metamorfosi Della Scrittura: Dal Testo All'ipertesto*, La nuova Italia, Firenze, 1992. Questo testo rielabora diversi modelli, tra cui il classico elaborato in Chaïm Perelman, Lucie Olbrecht-Tyteca, *Trattato dell'argomentazione*, Einaudi, Torino 1989.

Tali differenze rendono conto di processi di scrittura diversi, che possono così apparire più o meno spontanei, strutturati, personali, ecc.

Applicando questo schema all'attività del CAE si ottiene il seguente risultato:

1. L'argomento generalmente viene deciso in maniera spontanea. La ricerca delle idee non è un momento a sé stante, ma risulta imbricato nella pratica quotidiana. Il brainstorm non ha un peso rilevante. «Ci ritroviamo normalmente a chiacchierare degli argomenti del giorno, questioni per noi cruciali, cosa che spinge qualcuno a dire: ehi, dovremmo fare un libro e/o un progetto su questo. Si tratta di un fortunato accidente prodotto dalla pressione delle condizioni storiche»[137].
2. La pianificazione, spogliata dei suoi aspetti più strategici (costruzione di una scaletta, di un metodo condiviso, ecc.), viene declinata in maniera del tutto pragmatica, riassumendosi nella ricerca. La fase della ricerca viene riconosciuta come la più importante, nonché la più impegnativa, perché «è la cosa più onerosa in termini di tempo [*time consuming thing*] che facciamo»[138].
3. La trasformazione, cioè la scrittura nel senso stretto della parola, è compito di una sola persona. La scrittura assume una valenza quasi negativa, di mera trascrizione, a fronte dell'entusiasmo dinamico della ricerca. Ma non c'è alcun discorso teorico articolato e farraginoso in merito, si tratta solo di un riflesso del carattere delle persone, perché la «maggior parte dei nostri membri non ama scrivere, ed è felice di delegare»[139].
4. La revisione (editing, ecc.), per la stessa ragione, è compiuta da una persona sola. L'editor è responsabile della postproduzione nel suo complesso. Normalmente chi scrive affida in un secondo momento il testo a chi edita.

Nell'esperienza del CAE, grazie a una conoscenza reciproca molto approfondita e a una lunga consuetudine nella ricerca comune, è possibile separare nettamente le diverse fasi e assegnare ciascun passaggio a una persona specifica. Ciò implica che ognuno sappia esattamente cosa fare e lo faccia nel modo migliore, riuscendo là dove gli altri non riuscirebbero altrettanto bene grazie alla propria specializzazione.

La questione del controllo reciproco fra i membri di un gruppo di ricerca è molto delicata. Da una parte può sembrare fuori luogo voler sapere in ogni momento cosa stanno facendo e come si stanno muovendo gli altri; tuttavia, l'organizzazione è un argomento troppo cruciale per essere liquidato con un pronunciamento netto a favore dello spontaneismo. La soluzione istituzionale consiste nell'approntare rapporti (*report*) conoscitivi per offrire la possibilità al gruppo di valutare l'andamento del lavoro. Questo metodo può essere efficace per gruppi ampi, ma può anche degenerare in una sovrapproduzione di materiali a uso interno che sottraggono importanti energie al lavoro stesso. Non dobbiamo infatti dimenticare che l'obiettivo è scrivere un saggio divulgativo, accessibile, partecipato e che spinga alla partecipazione, non scrivere a proposito dell'andamento della ricerca stessa.

---

[137] Steven J. Kurtz, *Re: Collaborative writings thesis*, email ricevuta il 30/09/2008 22.48
[138] Steven J. Kurtz, *ibidem*
[139] Steven J. Kurtz, *ibidem*

La chiave di volta del sistema del CAE è la fiducia reciproca. Tutti possono mettere il naso dappertutto, anche nei compiti altrui, poiché il lavoro è collettivo:

> Ogni membro può intervenire in qualsiasi momento e chiedere di vedere cosa è stato prodotto fino a quel momento. Ma questo succede di rado. Ognuno ha fin troppo da fare con il suo lavoro per preoccuparsi di quello che stanno facendo gli altri. Tutto sta nella fiducia, ed essendo il gruppo così piccolo non abbiamo bisogno di molte verifiche o aggiustamenti[140]

La grandezza del gruppo è quindi un altro punto di fondamentale importanza. Cinque persone che si conoscono bene non hanno bisogno di grandi sovrastrutture organizzative, perché l'organizzazione è intrinseca al loro modo di agire reciproco.

Ognuno è ben consapevole del fatto che la ricerca implica una messa in discussione continua delle proprie conosce e competenze. La specializzazione è il risultato di un comune interesse che tende a differenziare le competenze in base alle attitudini individuali più che l'applicazione di uno *status quo* iniziale. L'autorevolezza del proprio ruolo di specialisti è quindi derivata dall'esperienza pratica. È un processo darwiniano, nel senso che la specializzazione deriva dall'evoluzione dell'identità del gruppo, sottoposto alle «pressioni selettive» rappresentate dall'obiettivo comune, dai mezzi-competenze a disposizione per raggiungerlo, dai desideri personali.

Al contrario, gli esperti si pongono generalmente come autorità indiscusse e indiscutibili. Inoltre, anche quando sono disponibili a collaborare per un progetto di scienza partecipativa, difficilmente riescono ad esprimersi in maniera semplice ma non banale: sarebbe come svendere la loro competenza, mettendo chiunque a parte del loro sapere. I curiosi non-esperti, invece, non avendo una posizione da difendere, possono tradurre il discorso di esperti amici, rendendo comprensibile un argomento difficile. Naturalmente la traduzione da un gergo specialistico in un linguaggio accessibile a un pubblico più ampio comporta un certo grado di approssimazione e anche di tradimento rispetto al discorso iniziale, ma questo è anche l'unico modo per gettare le basi di un'educazione scientifica amatoriale[141].

In prima approssimazione, possiamo ipotizzare che la comunicazione scientifica partecipativa sia un obiettivo più semplice da raggiungere, in termini di efficacia, se i divulgatori che prendono la parola non sono specialisti, ma sono persone curiose e motivate. Può sembrare controintuitivo, ma in effetti la ragione è piuttosto semplice: quando desideriamo comprendere qualcosa che ci sta a cuore, siamo aperti e reattivi, disposti a imparare. Quando si tratta di spiegare ad altri ciò che abbiamo imparato, possiamo rifarci alle difficoltà che abbiamo affrontato e superato per accompagnare l'apprendimento altrui.

Inoltre, quando ascoltiamo un esperto spesso ci sembra di aver capito, ma poi dimentichiamo in fretta e non siamo in grado di utilizzare quelle conoscenze nella

---

[140] Steven J. Kurtz, *ibidem*

[141] Si veda Beatriz da Costa, *Amateur Science. A threat after all?*, 2005, free download http://www.beatrizdacosta.net/files/Amateur%20Science,%20Threat.pdf; Brian Martin, «Grassroots Science», in Sal Restivo (ed.), *Science, Technology, & Society: An Encyclopedia*, Oxford, Oxford University Press, 2005, pp. 175-181, http://www.uow.edu.au/arts/sts/bmartin/pubs/05Restivo.html.

nostra vita quotidiana. Quando il professore di matematica spiega un teorema tutto sembra chiaro, e magari l'interrogazione della settimana successiva non sarà un disastro. Ma pochi mesi o anni dopo, chi ricorda più quelle astruse dimostrazioni? Chi è in grado di insegnare ad altri quello che ha appreso?

Invece ci sono competenze che entrano a far parte in maniera stabile delle nostre capacità, anche se sono molto complicate e non le rinfreschiamo di frequente. Tipicamente sono abilità manuali, che possono essere insegnate con l'esempio (andare in bicicletta, nuotare, suonare uno strumento, costruire un muro diritto), ma possono essere anche conoscenze teoriche.

Si dice comunemente che un individuo è *portato* oppure *negato* rispetto a una conoscenza, ma questo è più un risultato dei processi di apprendimento che un punto di partenza. Capire un argomento complesso è come acquisire familiarità con una lingua straniera. I processi razionali (governati dall'emisfero sinistro del cervello) sono utili all'apprendimento, perciò sforzarsi di stare attenti influisce sulla memorizzazione, ma più a breve termine rispetto a un atteggiamento empatico globale della persona, che coinvolga anche le modalità olistiche dell'emisfero destro[142]. Un interesse personale spiccato, unito a una prossimità empatica nei confronti di chi ci parla – dal vivo o da un testo – è un presupposto fondamentale per comprendere.

Gli esperti, al contrario, incontrano maggiori difficoltà a mettersi nei panni del pubblico, perché il tempo in cui hanno formato le loro competenze è molto lontano e la distanza che li separa dal pubblico è maggiore. C'è anche una ragione più squisitamente psicologica, che ha a che fare con la contaminazione e l'identità: il *corpus* di conoscenze di un esperto costituisce la sua misura distintiva nei confronti degli altri. È un modo per distinguersi e contemporaneamente per qualificarsi agli occhi degli altri. Divulgare significa perciò da una parte contaminare il proprio sapere con il volgo, dall'altra mettere in discussione la propria identità, perché si suppone che anche gli altri possano acquisire conoscenze di alto livello. In questo senso, divulgare attraverso una scrittura collaborativa è un atto altamente sovversivo nei confronti dello *status quo*, perché mira a un'effettiva redistribuzione delle ricchezze, cioè del patrimonio conoscitivo.

Dal canto suo, il pubblico che ascolta un esperto è incline a fidarsi senza verificare per conto proprio ciò che impara, in patente contraddizione con il principio fondamentale del metodo scientifico, ossia la verifica sperimentale. Inoltre è propenso ad attribuire alla propria incompetenza l'incapacità di capire con precisione fino a padroneggiare con sicurezza l'argomento. Il ragionamento inespresso è che l'esperto fa un favore al pubblico, comunicando il proprio sapere iniziatico. Qualsiasi fraintendimento o incomprensione è a carico del destinatario ignorante. I differenti ruoli rimangono ben marcati, e tendono anzi ad accentuarsi in una gerarchia chiara, perché eventuali (probabili) incomprensioni confortano nel pubblico l'impressione che

[142] Queste osservazioni si basano sulla distinzione di Noam Chomsky fra *knowing* e *cognising*, ripresa da Stephen D. Krashen nella SLAT (*Second Language Acquisition Theory*), in particolare nell'opposizione fra *acquisition* e *learning*. L'idea base della SLAT è che un insegnante debba cercare di produrre *acquisizione globale* e non mero *apprendimento razionale.* Si veda il classico *Stephen D. Krashen, Second Language Acquisition and Second Language Learning*, University of Southern California, 1981, http://www.sdkrashen.com/SL_Acquisition_and_Learning/index.html

certi argomenti sono talmente complicati e astrusi che è senz'altro meglio lasciarli nelle capaci mani degli esperti.

Il pubblico confrontato a un divulgatore dichiaratamente non specialista è invece più propenso a mettere in discussione ciò che ascolta, perché si sente simile, all'altezza dell'estensore. In questo modo spinge il divulgatore a migliorarsi e a non dar nulla per scontato. Nella relazione fra *comunicatore on specialista* e *pubblico* si instaura più facilmente una speculare attitudine all'ascolto e alla comprensione, che è premessa indispensabile alla costruzione di uno spazio condiviso d'interazione. Per riusare i concetti di Vygotskij, i curiosi non specialisti sono i soggetti più adatti per creare delle ZSP (Zone di Sviluppo Prossimale), che richiedono da parte dei lettori un certo sforzo cognitivo, ma non uno sforzo eccessivo[143].

L'esperto è insomma una sorta di filtro che si frappone nell'acquisizione di una conoscenza complessa. Mortifica il desiderio di comprendere e frustra l'autostima, ponendosi a distanza irraggiungibile dal «discente». Magari irride le difficoltà del compito evidenziando che si tratta in fondo di banalità. La glottodidattica ipotizza che quando è inserito un simile *filtro affettivo* l'acquisizione risulta inibita. Non s'impara nulla in situazioni di stress. Questa metafora del filtro ci torna utile per rendere visibile una realtà organica dalla quale dipende la memorizzazione. È il momento di guardare più da vicino cosa succede quando siamo di fronte a un esperto che si pone in cattedra.

L'ansia per un compito ritenuto impossibile (capire la scienza, che assurdità!) e la paura di non riuscire generano uno stress negativo che spinge l'organismo a rilasciare uno steroide necessario a fronteggiare il pericolo. Cos'è, in realtà, quella sensazione che chiamiamo *stress*, che ci impedisce di riflettere, di capire e comunicare con sicurezza? È un ormone steroide che le ghiandole surrenali secernono in condizioni di difficoltà, paura e ansia. L'amigdala (una ghiandola posta al centro del cervello) in questa condizione di difficoltà, richiede una produzione maggiore dell'ormone che, tramite il sangue, raggiunge l'encefalo. Ma allo stesso tempo l'ippocampo (altra ghiandola, chiave per la memorizzazione a lungo termine) comprende che un test, un'interrogazione, un confronto con un esperto non è un pericolo reale e quindi cerca di bloccare l'effetto dello steroide, ma così facendo smette di smistare correttamente gli impulsi ricevuti o di recuperare le immagini esistenti nella memoria a lungo termine. Ne consegue che le attività didattiche stressanti non si traducono in acquisizione, e che la «lotta ghiandolare» rallenta l'attività del cervello nell'area che ospita la memoria attiva[144].

---

[143] La ZSP ritorna anche nella teoria glottodidattica (un po' giornalistica, ad effetto, ma molto diffusa e utilizzata) di Krashen, che inserisce vari scalini lungo l'ordine naturale d'acquisizione degli elementi linguistici (definiti nella *linguistica acquisizionale*). Per imparare una nuova lingua mi devo muovere da un elemento che ho acquisito (es. l'uso dei verbi al presente), sforzandomi verso un gradino più alto che implica il precedente (es. l'uso dei verbi al passato). In formula: *i+1* (parte linguistica già acquisita + zona di sviluppo potenziale. Questa teoria rimanda alla nozione di *interlingua,* secondo cui la lingua viene appresa in un processo a spirale che procede per approssimazioni successive alla lingua-obiettivo. Si veda Larry Selinker, *Rediscovering interlanguage*. Longman, London,1992.

[144] Mario Cardona, *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue: una prospettiva glottodidattica*, Torino, Utet, 2001.

Al contrario, nelle situazioni di piacevole sfida, convinto di poter riuscire nell'impresa, l'organismo rilascia neurotrasmettitori (come la noradrenalina) che sono fondamentali per fissare le «tracce mnestiche», ovvero per acquisire in maniera stabile, introiettare nella memoria e ricordare l'input recepito. Le attuali conoscenze sul funzionamento del cervello umano supportano pienamente l'intuizione dei surrealisti: il gioco appassionato è la maniera più efficace per imparare, e anche per insegnare qualcosa. Possiamo aggiungere che imparare giocando è speculare a insegnare giocando, perché il gioco è un'attività nella quale imparare e insegnare vanno di pari passo, dove il *magister* (chi ne sa *magis*, di più) si confonde e si scambia con il *discipulum* (chi impara).

La convinzione di base del CAE è che le persone comuni, se adeguatamente messe a parte dei rischi e dei benefici di una determinata tecnologia, siano in grado di assumere le decisioni meglio dei politici e degli esperti di qualsiasi tipo, orientamento e colore. Vi sono molti elementi che corroborano questa idea, raccolti e sistematizzati in particolare da Brian Martin nelle sue ricerche a proposito dell'*expertise*[145]. È possibile adottare molte tattiche per contestare l'autorità degli esperti, svuotandola dall'interno o addirittura rivoltandola contro sé stessa, come accade nel *backfire model* messo a punto dallo stesso Martin. Questo metodo è «un *framework* di tattiche per opporsi alle ingiustizie»[146].

Per ora ci interessa sottolineare ancora una volta come la condivisione delle conoscenze sia una delle modalità privilegiate per battersi contro la montante cultura autoritaria, che ghettizza e specializza seguendo alla lettera, nella gestione delle conoscenze scientifiche, il diktat *divide et impera*. La ragione più importante che spinge il CAE a occuparsi di comunicazione scientifica è la volontà di costruire strumenti adeguati per un orizzonte di maggiore libertà, nel quale le persone utilizzano gli strumenti derivati dalla ricerca scientifica direttamente per soddisfare i propri bisogni e i propri desideri:

> se fai uscire e rendi pubblica e comprensibile la conoscenza, diventa possibile per le persone muoversi dalla conoscenza all'utilizzo diretto degli strumenti, dei processi e dei materiali per l'interesse pubblico. Siamo stati dietro alla biologia contestataria per anni e ora stiamo cominciando ad arrivarci. Un numero sempre maggiore di persone sta usando la conoscenza e gli strumenti derivati dalle scienze della vita.[147]

Ma cosa succede quando non abbiamo a disposizione un collettivo già affiatato come il CAE? In effetti, questa è l'evenienza più probabile. Bisogna escogitare tattiche di scrittura collaborativa che da una parte favoriscano l'emersione e l'espressione delle differenze specialistiche, in modo che la scrittura risulti efficace; dall'altra, e contemporaneamente, promuovano la costruzione dell'identità del gruppo nel fare scrittura. Lo scambio tra le persone deve essere occasione per manifestare le

---

[145] Tutte le pubblicazioni di Brian Martin sono disponibili gratuitamente sul suo sito internet, http://www.uow.edu.au/arts/sts/bmartin/pubs/

[146] Dall'introduzione sul *backfire model* http://www.uow.edu.au/arts/sts/bmartin/pubs/bf/bfbasics.pdf; risorse varie sono disponibili all'indirizzo http://www.uow.edu.au/arts/sts/bmartin/pubs/backfire.html

[147] Steven J. Kurtz, *Re: Collaborative writings thesis*, email ricevuta il 30/09/2008 22.48

proprie peculiarità, imparando al contempo dagli altri e tenendo fisso il pubblico come orizzonte espressivo. In mezzo e durante ci sono strumenti, tecniche e argomenti scientifici complessi.

L'approccio tattico che abbiamo imparato suggerisce di ribaltare le criticità in punti di forza. Tecnologia, complessità, non-specializzazione devono diventare valori aggiunti. La chiave di volta per non farsi schiacciare è perciò la tecnologia stessa, che deve essere considerata parte della scrittura stessa e risorsa da valorizzare. La pratica della scrittura come gioco, che abbiamo esplorato nel cap. II, rimane la cartina tornasole per testare in ogni momento la validità delle nostre ricerche. Non si tratta di un lavoro necessario alla mera sopravvivenza, retribuito secondo i parametri dell'economico, ma di un gioco libero, rispondente a un desiderio vitale.

Il gioco forzato è un lavoro mascherato, nel senso del siciliano *travagghiare* e del francese *travailler*, dal latino *trepalium*, supplizio. I riconoscimenti monetari, pur non essendo affatto esclusi o disprezzati, non sono prioritari. Si devono invece integrare armoniosamente con molti altri riconoscimenti, di pari importanza: il piacere personale della ricerca, la soddisfazione per il riconoscimento fra pari in un gruppo, l'instaurarsi di relazioni con il pubblico, e così via. Al pari del gioco, la ricerca dev'essere impegnativa, appassionante, divertente. Vedremo come nel prossimo capitolo, esaminando il metodo e gli strumenti di scrittura del gruppo di ricerca Ippolita.

IV – Anatomia di una scrittura

Verso scritture conviviali

In questo capitolo descriveremo gli strumenti e le dinamiche di scrittura del gruppo di ricerca Ippolita. Ci appoggeremo poi su questa vera e propria anatomia per cercare di delineare gli ambiti di applicazione e le modalità per realizzare scritture conviviali per la ricerca. Queste particolari scritture collaborative mirano a sostituirsi ai risultati delle ricerche realizzate con i metodi della produttività industriale.

Qualsiasi ricerca deve concretizzarsi in un prodotto testuale, altrimenti rimarrebbe un gioco solitario, intraneo al gruppo di ricerca. Ma l'imperativo della produzione è un fine in sé, la perversione dell'economia in economicismo, che giustifica mezzi di produzione gerarchici, autoritari e corrotti. Gran parte dell'attuale ricerca scientifica è inutile, ad esempio quando spreca risorse perpetuando le baronie accademiche, o addirittura dannosa, tipicamente quando viene pervertita da finanziamenti militari per lo sviluppo di armamenti. La curiosità e il desiderio di sapere vengono spesso castrati dai criteri di bieca redditività che regolano i finanziamenti pubblici e privati.

In teoria, se la ricerca non produce artefatti tecnologici in grado di generare introiti immediati, non è interessante. Questo è l'argomento principe volto a penalizzare la ricerca di base. Ma poi, in pratica, anche i testi di ricerca più insulsi – che di base non hanno proprio nulla – possono produrre introiti. Si pensi alle consulenze milionarie commissionate agli esperti che «spiegano» come agire in una situazione di crisi: una maniera comoda per distribuire favori e «far girare l'economia».

Questa ricerca, che chiamiamo *industriale*, è facilmente identificabile. Anche nelle occasioni pubbliche, fra non addetti ai lavori, adora esprimersi in maniera astrusa e incomprensibile ai più, contribuendo a scavare il fossato fra volgo ed esperti. Eppure questi esperti vengono finanziati in maniera sostanziosa da una pletora di soggetti pubblici, fondi non di rado stornati su progetti privati. A livello di produzione testuale, la gran massa delle pubblicazioni di ricerca (*paper*, atti di convegni, linee guida, ecc.), inaccessibile al grande pubblico, spesso induce frustrazione negli stessi ricercatori di base, che svolgono la gran parte del lavoro ma si vedono defraudati di ogni riconoscimento dal meccanismo gerarchico di attribuzione dell'autorialità. Quando i fondi sono gestiti in maniera opaca e clientelare, quando conta più l'anzianità del merito, chi fa ricerca seriamente è costretto suo malgrado ad accettare lo *status quo*, diventando di fatto complice di un sistema gerarchico di autosfruttamento delle competenze. Pubblico o privato, la musica non cambia.

Soprattutto, questo tipo di ricerca produce testi immediatamente secretati grazie alla sinergia malsana fra copyright, accordi di non divulgazione e sistema dei brevetti. In questo modo il discorso del potere si fa tecnocrazia attraverso l'accumulo del sapere tecnologico, l'esatto contrario della condivisione comunitaria, dell'autogestione nella discussione e della mediazione fra individui. Il criterio della *produttività* come fine in sé della ricerca (più pubblicazioni, più soldi, più sapere accumulato) deve essere accantonato a favore della *convivialità*, un mezzo collettivo che giustifica il fine della

libertà individuale. Se la ricerca conviviale dal basso è un orizzonte utopico a cui tendere, la scrittura conviviale è una pratica di rivolta, che indirizza la collaborazione all'interno di un gruppo di ricerca verso quell'orizzonte.

La scrittura collaborativa si fa conviviale nel momento in cui immagina e crea dal nulla uno spazio autonomo che preme per la creazione di altri spazi autonomi. Questo spazio è il testo, un oggetto che mira realizzare i desideri dei singoli autori, consegnando ai lettori sia il risultato del proprio percorso individuale/collettivo, sia un metodo per riflettere e sperimentarsi nella scrittura. Adattando la classica definizione di Ivan Illich, possiamo dire che *la convivialità nella scrittura è la libertà individuale realizzata nel rapporto di produzione testuale in seno a un gruppo dotato di strumenti efficaci*[148].

Non è sempre possibile rendere una ricerca attraverso scritture conviviali. Generalmente sono necessari numerosi passaggi di traduzione-tradimento perché una ricerca scientifica particolarmente sofisticata diventi patrimonio condiviso e comunicabile a un pubblico ampio. Fornire al pubblico metodi e strumenti adeguati per gestire autonomamente le proprie intenzioni di ricerca è ancora più arduo. Ma la difficoltà dell'impresa è uno stimolo ulteriore a individuare gli esperti disponibili a condividere le loro conoscenze, a immaginare le modalità più efficaci per rendere pubblico, moltiplicando gli spazi di autonomia.

Pur facendo parte del gruppo Ippolita fin dall'inizio, in questa descrizione ne prendo le distanze, per scrivere una sorta di etnografia del gruppo stesso. A partire dall'esperienza collettiva si possono trarre conclusioni individuali, in un processo di straniamento che procede dall'interno all'esterno, invece che dall'estraneità alla familiarità come accade nelle osservazioni etnografiche classiche. I selvaggi siamo noi, e abbiamo bisogno di uno sguardo dichiaratamente soggettivo, non della presunta oggettività di un osservatore esterno. Abbiamo bisogno di prendere le distanze da noi stessi, di osservarci dal di fuori, per capire cosa stiamo facendo, per rendere concreta la nostra attività e poterla così comunicare in uno spazio pubblico. Usando la terminologia della Harendt, abbiamo bisogno di elaborare un *discorso* che renda conto delle nostre *azioni* di ricerca. L'antropologia della ricerca e della comunicazione scientifica è un vasto campo quasi completamente inesplorato[149].

La fisica e altre scienze dure hanno imboccato da oltre un secolo la via del relativismo; da decenni anche le cosiddette scienze umane cercano di prendere atto, con alterne fortune, delle idiosincrasie della scrittura con la quale pretendono di attuare una comunicazione scientifica. La scrittura è relativa a chi scrive, al contesto, agli strumenti utilizzati; non è un procedimento oggettivo che riproduce i risultati della

---

[148] Ivan Illich, *La convivialità. Una proposta libertaria per una politica dei limiti allo sviluppo*, Boroli Editore, 2005, p. 37: «La convivialità è la libertà individuale realizzata nel rapporto di produzione in seno a una società dotata di strumenti efficaci. Quando una società, qualunque essa sia, reprime la convivialità al di sotto di un certo livello, diventa preda della carenza; infatti nessuna ipertrofia della produttività riuscirà mai a soddisfare i bisogni creati e moltiplicati a gara». http://www.altraofficina.it/ivanillich/Libri/Convivialità/convivialità.htm

[149] Tra le proposte più significative, ricordiamo senz'altro la sociologia della scienza, da Bruno Latour a Michel Callon, si veda in particolare Bruno Latour, *Changer de société, refaire de la sociologie*, op. cit.

ricerca, ma un processo spurio di traduzione dell'esperienza di ricerca. Le parole create non sono le cose esperite. Il mito dell'oggettività assoluta della scienza sopravvive solo nella vulgata deteriore. L'esplicitazione del metodo nella forma del racconto etnografico[150] è la nostra migliore garanzia di scientificità. I cosiddetti *dati puri* non diventano *fatti comprensibili* prima di essere costruiti (come artefatti, *fatticci*[151], cioè fatti-feticci) in un processo di scrittura. Tanto meglio se questa scrittura cerca di proporre un *metodo* per riprodurre altre esperienze di scrittura analoghe.

Riso per scrivere

Il gruppo di ricerca Ippolita si definisce «una comunità di scriventi, un crocevia per condividere strumenti e competenze tra i linguaggi del digitale e i linguaggi della scrittura»[152]. Al pari del CAE è esplicitamente un autore collettivo che si occupa di ricerca e comunicazione scientifica partecipativa. Ippolita è anche il nome del server sul quale vengono composte e presentate le scritture del gruppo, pubblicate sul web ippolita.net, dove si offrono servizi per progetti editoriali di scrittura collaborativa. Attualmente Ippolita è autore di due saggi, *Open non è free. Comunità digitali fra etica hacker e mercato globale* (Elèuthera, 2005) e *Luci e ombre di Google. Futuro e passato dell'industria dei metadati* (Feltrinelli, 2007), entrambi distribuiti sotto licenze copyleft. Il server ospita lo sviluppo di diversi software, tra cui spicca Riso.

Riso è sia un «wiki» sia un «CMS per progetti web». Si tratta del sistema wiki implementato dal gruppo Ippolita per scrivere, nell'accezione ampia del termine. Infatti non si tratta solo di comporre il testo così come sarà dato alle stampe, ma discutere sul testo, del testo e nel testo, costruendo contemporaneamente la presentazione web del testo stesso.

> Ippolita [lo] usa per i suoi libri, per il sito internet e per ogni contenitore di informazione web [...]. Riso è un wiki evoluto basato su AJAX con cui è possibile scrivere testi in modo comunitario e partecipato. Riso può essere scaricato e utilizzato nel rispetto della licenza BSD. Ha una chat interna, strumenti di esportazione, editor WYSWYG, tagging e molto altro. Attualmente Riso è stabile e funzionante. Tuttavia non esiste documentazione perché il processo di sviluppo è stato modellato *in itinere* sui desideri del gruppo di lavoro, quindi non ha seguito un progetto complessivo su cui si potesse redigere un manuale. All'interno del pacchetto è comunque presente un file README utile per l'installazione[153].

Perché sviluppare un wiki, quando ne esistono decine e decine, sia proprietari sia free software? Oltre a indicare i «desideri del gruppo» come principale movente, sul sito il gruppo Ippolita risponde così:

---

[150] La commistione fra antropologia e scrittura si trova magistralmente raccontata in François Laplantine, *Transatlantique: entre Europe et Amériques latines*, Payot, Paris, 1994.

[151] Oltre all'ormai classico di Bruno Latour, *Il culto moderno dei fatticci*, Meltemi, Roma, 2005 si veda l'eccellente panoramica di Laura Bovone, «Dai fatti ai «fatticci»: conoscenza scientifica e senso comune oggi», in *Studi di sociologia*, 2, 2008, pp. 137-157.

[152] Dalla quarta di copertina di Ippolita, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Elèuthera, Milano, 2005 free copyleft download http://ippolita.net/onf

[153] https://www.ippolita.net/risowiki/

> Abbiamo deciso di creare un nuovo wiki perché per oltre un anno abbiamo testato un sacco di wiki, opensource e freesoftware, ma ciascuno aveva diversi problemi. Riso ha un punto di vista diverso per quanto riguarda il testo e il metodo di scrittura: il nostro metodo[154].

Si tratta quindi di contemperare fini e mezzi: i mezzi, in questo caso il software, devono essere adeguati agli obiettivi prefissati. L'obiettivo di scrivere in maniera collaborativa un saggio di comunicazione scientifica implica la creazione di uno strumento *ad hoc* che si adatti, interpretandoli, ai bisogni espressi nel corso della ricerca[155]. Da una parte, lo strumento per scrivere è quindi modellato dalle esigenze della scrittura collaborativa; dall'altra, la scrittura viene modellata dallo strumento nel suo farsi. Non si può dire che la scrittura determini e preesista allo strumento più di quanto lo strumento determini o preesista alla scrittura. Un approccio analitico che cercasse di dissezionare gli elementi costitutivi della scrittura sarebbe perciò fuori luogo. Non esiste una causa strumentale, per quanto molteplice, in grado di provocare uno o più effetti nell'espressione del discorso. Invece di presupporre un regime di causa-effetto, si può considerarlo un processo *autocatalitico,* nel quale i *catalizzatori (*cioè gli attori che accelerano o rallentano il processo) sono i prodotti del processo stesso.

L'analogia fra attori e catalizzatori è calzante e ci consente di definire la scrittura collaborativa con Riso un *insieme autocatalitico*[156], nel quale ogni entità è formata in modo catalitico da altre entità all'interno dell'insieme. Gli insiemi autocatalitici ricordano i sistemi autopoietici, che abbiamo citato nel cap. I in merito alla chiusura operazionale tipica degli esseri viventi. Sono sistemi che si ridefiniscono continuamente, riproducendosi e sostenendosi. Anche un sistema autopoietico può essere rappresentato come una rete di processi di creazione, trasformazione e distruzione di componenti che generano il sistema attraverso la loro interazione.

La differenza più rilevante fra i due sistemi riguarda la distinzione fra chi individua o descrive il sistema e il sistema stesso. Infatti, mentre un sistema autopoietico si autodefinisce, in modo che il suo ambito di esistenza coincida con l'ambito topologico (ovvero con la forma nello spazio) delle sue componenti, in un insieme autocatalitico gli elementi devono essere descritti dall'osservatore. Un individuo umano è

---

[154] https://www.ippolita.net/riso/, traduzione mia.

[155] Abbozzando una linea di ricerca che esula dal presente lavoro, ma che meriterebbe ampio spazio, si possono individuare alcuni passaggi che portano a ribaltare nella prassi la *realpolitik* espressa dal motto cinquecentesco di Machiavelli «il fine giustifica i mezzi». Già a inizio Novecento, Errico Malatesta sosteneva infatti che «i mezzi condizionano i fini: per la libertà ci si deve battere con strumenti che già siano in se stessi libertà»; Amedeo Bertolo aggiunge: «Credo che la coerenza mezzi-fini sia il minimo. Credo che si debba andare oltre. Non solo il fine non giustifica i mezzi, ma sono i mezzi che giustificano il fine» (2005). Come parametro regolativo, si può dire che le pratiche del qui e ora devono giustificare le finalità per le quali affermano di attivarsi.

[156] Una reazione chimica si dice autocatalitica, o frutto di autocatalisi, quando il prodotto della reazione è al tempo stesso il catalizzatore della reazione. Per le relazioni fra insiemi autocatalitici e sistemi autopoietici, si veda: Barry McMullin, «Some Remarks on Autocatalysis and Autopoiesis», Presented at the workshop *Closure: Emergent Organizations and their Dynamics*, May 3-5, 1999, University of Ghent, Belgium http://elm.eeng.dcu.ie/~alife/bmcm9901/html-multi/

autopoietico perché capace di affermare «io sono io»[157], cosa che un composto chimico autocatalitico non può fare[158]. Ricordiamo però il concetto di autopoiesi è nato in biologia dalla necessità di definire un *sistema vivente* senza rifarsi alle sue specifiche caratteristiche funzionali (capacità di riprodursi, mobilità, metabolismo, ecc.), basandosi solo sul sistema in quanto tale. Sostenere che alla scrittura collaborativa sia applicabile il concetto di vivente è fuori luogo quanto voler applicare meccanismi esplicativi di causa effetto.

D'altra parte, non bisogna dimenticare che in chimica un catalizzatore è una sostanza che accelera la reazione abbassando la soglia energetica necessaria ad attivare la reazione stessa, rimanendo inalterato al termine della reazione. Un catalizzatore chimico è come una miccia che accende il fuoco della reazione senza consumarsi. Il catalizzatore si lega ad altre molecole nel corso della reazione, ma al termine si ritrova uguale a sé stesso. Nel nostro caso, invece, gli attori sono sottoposti a modificazioni continue e reciproche; tali cambiamenti si svolgono nel tempo e quindi non sono reversibili. Come abbiamo detto, gli attori in gioco (chi scrive, gli strumenti per scrivere, i metodi per scrivere, ecc.) sono tutti mediatori a pieno titolo, che fanno qualcosa ed evolvono di conseguenza.

La freccia del tempo viene invece integrata dal concetto di *strutture dissipative* (o *sistemi dissipativi*), utile per affinare la definizione del nostro sistema di scrittura, coniato dal Nobel per la chimica Ilya Prigogine alla fine degli anni Sessanta. Esistono sistemi chimico-fisici altamente instabili, e quindi lontani dall'equilibrio, che manifestano processi di autoorganizzazione irreversibili: dal disordine all'ordine, dalla dissipazione energetica alla strutturazione di reazioni complesse. In tal modo contraddicono le basilari leggi della termodinamica dell'equilibrio, la quale prevede che i sistemi aperti aumentino sempre la loro *entropia* (disordine), fino a raggiungere uno stato di equilibrio.

Immaginiamo un sistema aperto: una stanza con una finestra aperta[159]. In assenza di fonti di calore o raffreddamento, la temperatura nella stanza tende a essere omogenea e in equilibrio con l'ambiente esterno: l'espressione «temperatura ambiente» indica chiaramente questa esperienza elementare. Invece, paradossalmente, le strutture dissipative rimangono lontane dall'equilibrio. Inoltre, scambiando con l'ambiente flussi crescenti di energia e materia ed entropia, le strutture dissipative evolvono,

---

[157] Si tratta di una forzatura, perché in realtà la verbalizzazione cosciente non è affatto necessaria all'autopoiesi. Una pianta è autopoietica ma non è dotata delle strutture cerebrali necessarie per avere coscienza di sé. Ciononostante, è un sistema autoorganizzato che si costruisce da sé.

[158] La differenza è più sfumata, perché la cognizione del sistema è sempre cognizione di qualcuno, per quanto possa essere cognizione riflessiva del sistema stesso. L'io che si riconosce è un io costitutivamente altro da sé e molteplice, come ben sanno filosofi e poeti da sempre. Platone individuava tre anime in ognuno; David Hume paragonava l'animo umano a una repubblica, i cui diversi membri sono uniti da un vincolo reciproco di governo e subordinazione. Walt Whitman: «sono vasto, contengo moltitudini»; Arthur Rimbaud: «io è un altro». Le neuroscienze stanno riscoprendo e convalidando questa antica consapevolezza che in ogni essere umano ci sono diversi sé. Ritorneremo sull'argomento nel cap. V per discutere delle reciproche percezioni e rappresentazioni dell'individuo, del gruppo di scrittura e del pubblico.

[159] L'immagine è stata sviluppata, applicandola anche alla circolazione delle persone nelle stanze, nel racconto *Entropia,* in Thomas Pynchon, *Un lento apprendistato*, Einaudi, Torino, 2007.

aumentando la complessità della struttura stessa (l'ordine), ovvero diminuendo la propria entropia (*neghentropia*). Risucchiano il caos dall'esterno e lo trasformano in un ordine interno regolato, in continua evoluzione. Come se la temperatura cominciasse ad alzarsi perché la stanza assorbe calore dall'ambiente esterno, rimanendo lontano dall'equilibrio termico, senza aver acceso il termosifone o la stufa. E addirittura cominciasse a differenziarsi in strati ordinati, ad esempio più caldo in basso, tiepido a mezza altezza, più fresco in alto, senza che questo processo fosse reversibile.

Le strutture dissipative ci permettono di evidenziare una caratteristica importante della scrittura collaborativa, specialmente nell'ambito della ricerca: la tendenza a creare un ordine dal disordine, assorbendo energia dall'esterno e sfruttando un disequilibrio di partenza non per raggiungere uno stato di quiete, ma per aumentare ancora di più lo squilibrio, «catalizzando» nuovi livelli di complessità.

Infatti, la scrittura di un saggio trascina con sé la scrittura di un software adatto e la concezione di un sito di presentazione. Invece di creare solamente un oggetto libro, si creano almeno quattro oggetti diversi, ovvero un libro, un sito, un software, e un gruppo di ricerca. Tutti questi attori utilizzano, modellano e vengono modificati dagli altri, e sono tutti suscettibili di aumentare il livello di complessità. Il libro può dare origini a critiche, il sito ad altri siti, il software ad altri software, il gruppo di ricerca ad altri gruppi di ricerca, in maniera non direttamente causale, ma influenzando, toccando tangenzialmente, promuovendo l'interazione fra elementi eterogenei già costituiti. La situazione è via via più complessa non in virtù di una migliore classificazione o analisi categoriale dell'esistente, ma grazie alla creazione e differenziazione degli attori; inoltre non è reversibile, perché non si può annullare tutto e ritornare all'inizio, come se nulla fosse accaduto.

Le strutture dissipative trovano molteplici applicazioni in chimica e in fisica. Prigogine, insieme a Isabelle Stengers, si è proposto di estenderle[160], mostrando che la comparsa di organismi viventi non è un avvenimento isolato e accidentale ma un avvenimento casuale implicito nei processi irreversibili dei sistemi lontani dall'equilibrio. In quanto caratteristica del vivente, l'autoorganizzazione spontanea tipica delle strutture dissipative si può quindi riferire anche alla vita degli esseri umani, ai sistemi sociali, alla storia. Riconoscere la dignità del caos[161] quale fonte instabile di ogni processo, vivente e non vivente, è secondo Prigogine un primo indispensabile passo per spezzare la consueta visione deterministica della natura e riconciliarla con la libertà del vivente.

Per molto tempo il determinismo è stato il simbolo stesso dell'intelligibilità scientifica, mentre oggi è solo una proprietà valida esclusivamente in casi limite. Da Newton in poi la spiegazione meccanicista dei fenomeni ha relegato il caos fra le variabili non computabili, rumore di fondo ininteressante ai fini della comprensione

---

[160] Si veda in particolare I. Prigogine, I. Stengers, *La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza*, Einaudi, Torino, 1999.

[161] La visione di Prigogine presenta notevoli affinità con quella di Castoriadis, che attacca la questione del caos quale fondamento da filosofo. Si veda in particolare: Cornelius Castoriadis, *Finestra sul caos. Scritti su arte e società*, Elèuthera, Milano, 2007.

del mondo. I fisici ritenevano di dover procedere per approssimazioni. Ma oggi sappiamo che il determinismo funziona solo nei sistemi dinamici stabili, che sono perlopiù un'astrazione.

> [...] la novità è che attualmente disponiamo di sistemi caotici molto semplici e di conseguenza non possiamo più nasconderci dietro lo schermo della complessità. L'instabilità e l'irreversibilità diventano parte integrante della descrizione già a livello fondamentale[162].

Eppure, nonostante il fascino di queste strutture, l'analogia deve rimanere un'immagine metaforica per non perdere la sua pregnanza, come anche nel caso dei sistemi autopoietici e dei sistemi autocatalitici. Non si possono mutuare concetti creati per ragioni specifiche per descrivere oggetti e processi completamente diversi. Nel caso delle strutture dissipative propriamente dette, l'instabilità non ha un'origine meccanica semplice, descrivibile con equazioni matematiche. Di conseguenza, il comportamento dei flussi di energia non è prevedibile, perché nei sistemi chimico-fisici la condizione di essere lontani dall'equilibrio è necessaria, ma non sufficiente. La ragione si trova nelle parole stesse di Prigogine:

> Il destino delle fluttuazioni che perturbano un sistema chimico, come il regime delle nuove situazioni verso cui può evolvere, dipende dal meccanismo dettagliato delle reazioni chimiche. Contrariamente alle situazioni vicine all'equilibrio, il comportamento di un sistema lontano dall'equilibrio diventa altamente specifico. Non ci sono più leggi universalmente valide da cui potrebbe essere dedotto, per ogni valore delle condizioni al limite, il comportamento generale del sistema. Ogni sistema è un caso a sé, ogni insieme di reazioni chimiche deve essere esplorato e può produrre un comportamento qualitativamente differente[163].

Se questo vale per «semplici» sistemi chimici, a maggior ragione questo significa che il concetto di autocatalisi, a un livello di elevata complessità come la scrittura collaborativa, può essere un'utile suggestione, può aiutare a mettere in evidenza caratteristiche interessanti, ma nulla più. Dobbiamo rinunciare a un inquadramento preliminare e specifico del fenomeno in una teoria. Se vogliamo sostanziarlo concretamente come «caso a sé», dobbiamo preoccuparci di descrivere con precisione le dinamiche del fenomeno nel suo farsi, non cercare di definirlo preliminarmente. Beninteso, questo non significa che il fenomeno stesso sia riducibile alla sua descrizione, che, contraria a ogni riduzionismo, può tutt'al più aspirare ad essere la mappa di un territorio in corso di esplorazione.

Descrizione statica di Riso

I requisiti per l'installazione del software Riso sono: server web (Apache o simili), PHP (release 4.x o 5.x) e MySQL (release 4.x o 5.x). Per l'utilizzo via web è necessario dotarsi di un browser basato sul motore di *rendering* Gecko (Mozilla,

---

[162] Ilya Prigogine, *Le leggi del caos*, Laterza, Roma-Bari, 2008 [1993], p. 29.
[163] Ilya Prigogine, *Le strutture dissipative*, Sansoni, 1982.

Firefox, etc). L'esportazione è basata su documenti XSLT[164], che «filtrano» i contenuti applicando dei fogli di stile (formattazioni, impaginazione, ecc.). Per quanto questo linguaggio risulti particolarmente complesso si tratta di uno dei linguaggi più potenti e funzionali per lavorare su documenti XML. All'interno del pacchetto si trovano alcuni esempi utilizzati per generare il sito di Ippolita e le sue sotto sezioni.

Le istruzioni per l'uso di Riso così com'è ora, indirizzate a un pubblico non specialista ma dotato di una certa familiarità con il web, possono essere racchiuse in poche righe.

> Ciao, questo è *RISO*, sviluppato per ippolita da baku_at_ippolita_dot_net. Funziona solo con browser basati su gecko (non Internet Explorer). Se sei utente *readonly* puoi girare, leggere ma non modificare. Se sei utente *readwrite*, la pulsantiera a destra ti consente di compiere azioni sulla pagina: ricaricare (*Refresh*), editare (*Edit*), consultare le versioni (*Versions*), Cancellare (*Remove*), Rinominare (*Rename*). Per editare una pagina, si può anche fare un doppio clic nella colonna centrale: a destra, compare barra degli strumenti con icone di formattazione (**grassetto**, *corsivo*, sottolineato, allineamento, punti elenco, colore sfondo, colore testo, ecc.). Tra queste, *Insert External link* inserisce un collegamento a risorse esterne; *Insert internal link* crea una nuova pagina con lo stesso nome del collegamento; *Insert image* inserisce un'immagine (deve essere già stata caricata sul server), *Insert table* inserisce una tabella (specificare il numero di righe e colonne). Sotto trovi alcuni pulsanti: *HTML* visualizza il codice della pagina per affinare formattazioni e impaginazione; *Upload/Files* consente di allegare file alla pagina (è anche possibile inserire commenti nella finestra a piè di pagina).Il copiaincolla da programmi di videoscrittura e fogli elettronici (es. word, excel, ecc.) mantiene le formattazioni. *Save* salva le ultime modifiche, *Abort* esce dalla fase di editing senza salvare. L'utente in fase di *editing* ha il nome in rosso, altrimenti il nome è in **nero**. Ogni utente loggato è visibile nella colonna a sinistra e può essere chiamato in chat scrivendo il suo nome nello spazio in alto a dx, oppure aprendo una finestra di chat apposita. *Categories* serve per ordinare le pagine in base a categorie. Ogni categoria può essere formattata in base a fogli di stile differenziati, individuando così: la struttura finale del sito web. *Admin Users* modifica gli utenti; *Admin Dump* crea un *dump* dell'intero wiki, cioè genera un sito statico in base al foglio di stile che viene caricato. Attenzione! AJAX non richiede aggiornamento delle pagine, perciò *non utilizzate* i pulsanti del browser ricarica/pagina precedente/pagina seguente ma solo i pulsanti che compaiono nella pagina di RISO; in alto a destra compare l'albero (in orizzontale...) navigabile delle pagine già create. Buona scrittura!

Qualche immagine esemplificativa può aiutare a chiarire meglio:

---

[164] Acronimo di *EXtensible Stylesheet Language Transformation*. È un linguaggio per la trasformazione di documenti XML proposto dal W3C Consortium. Per le specifiche tecniche, versione 2.0, si veda http://www.w3.org/TR/xslt20/; un'agile guida introduttiva in italiano, a cura di Giuseppe Sicari: http://www.giuseppesicari.it/articoli/linguaggi-xml/xslt/

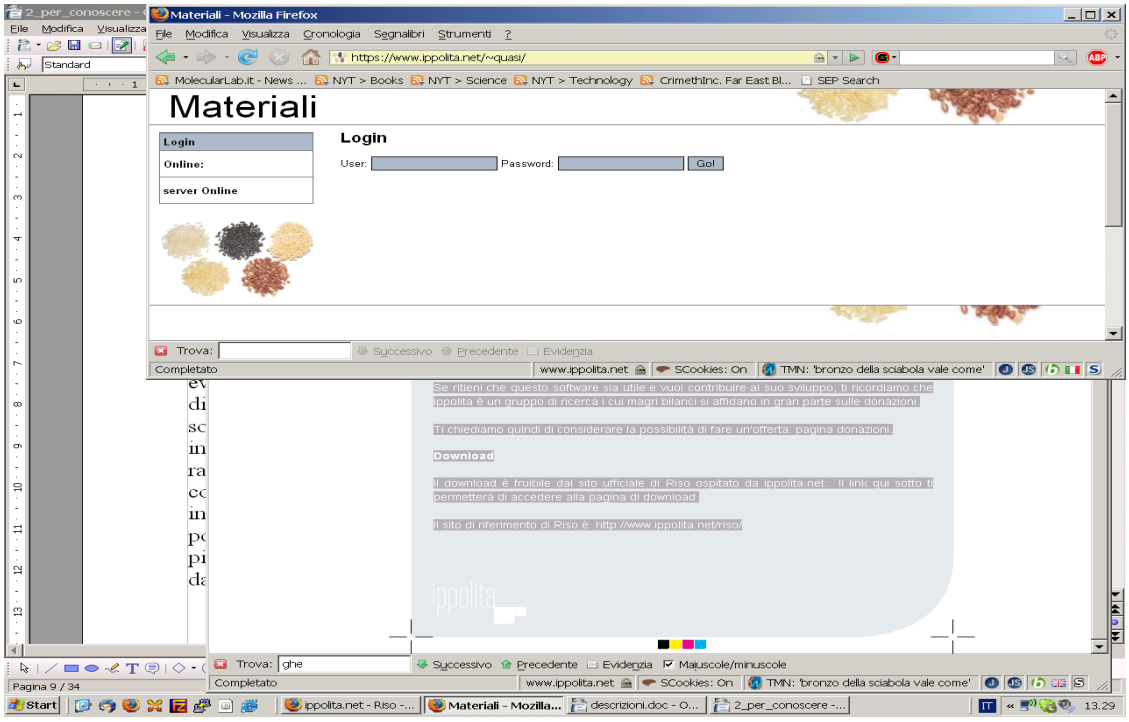

Figura 3. Riso. Browser web all'indirizzo della finestra di Login.

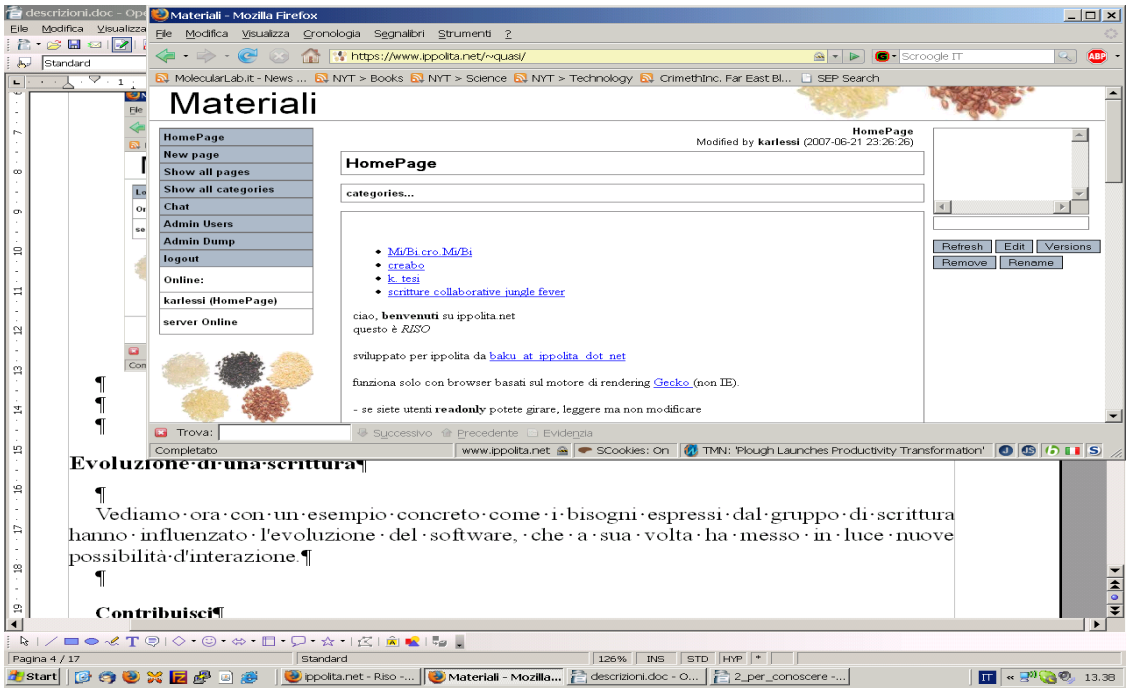

Figura 4. Riso. Il nome dell'utente online è visibile in nero. A destra la pulsantiera per operare sulla pagina; sopra la finestra della chat.

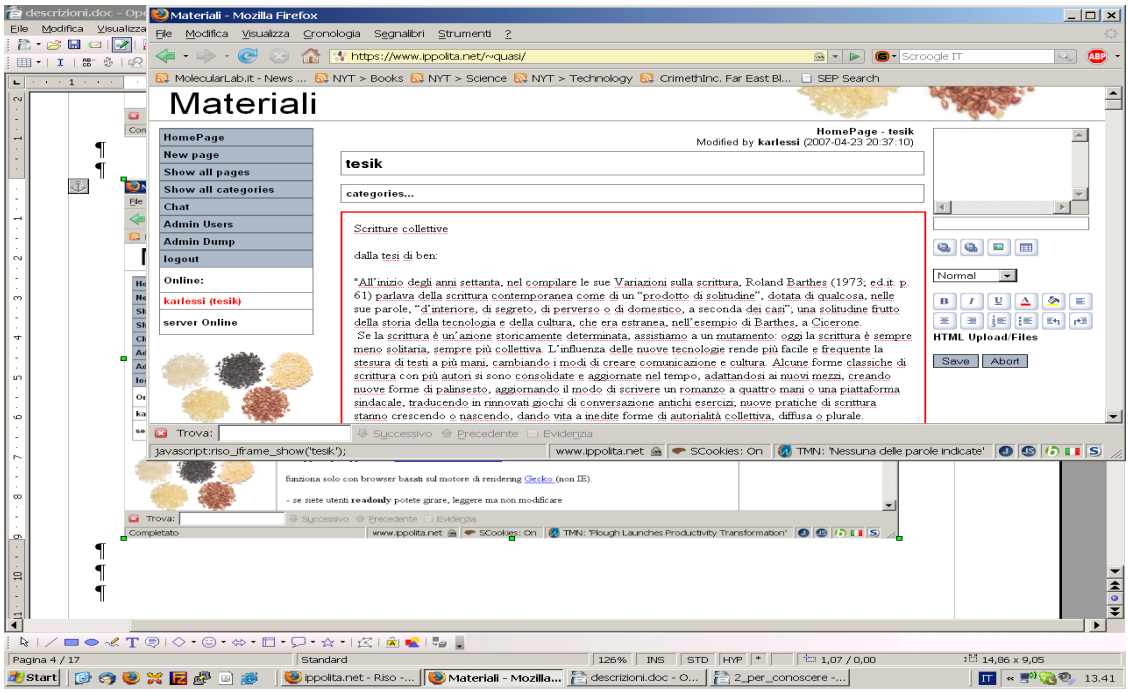

Figura 5. Riso editing. Il nome dell'utente in editing è visibile in rosso. A destra la pulsantiera, sopra il nome della pagina, l'albero orizzontale delle pagine.

Evoluzione di una scrittura

Vediamo ora con un esempio concreto come i bisogni espressi dal gruppo di scrittura hanno influenzato l'evoluzione del software, che a sua volta ha messo in luce nuove possibilità d'interazione.

La prima versione di Riso non aveva una chat integrata, perché l'esigenza espressa era «un wiki semplice per scrivere senza preoccuparsi di inserire *tag* o imparare un codice qualsiasi», che mantenesse le formattazioni da altri programmi, trasformandole in html con un semplice copiaincolla. Questa esigenza si era manifestata molto chiaramente, perché con gli altri wiki testati il tempo passato a riportare formattazioni e impaginazioni da un sistema di scrittura all'altro era davvero considerevole.

Si cercò allora un formato comune che venisse interpretato correttamente dal wiki, mantenendo tutti i caratteri e le formattazioni, magari attraverso qualche passaggio di importazione. Alcuni formati non erano standard, o cambiavano sensibilmente a seconda dell'applicativo (es. Rich Text Format, RTF); altri, molto potenti e sofisticati, erano però complessi da utilizzare, perché necessitavano di un compilatore (es. LaTex). In generale, il numero di passaggi e le eccezioni in fase di importazione nel wiki crescevano parallelamente al crescere delle opzioni di formattazione offerte da un formato.

Una soluzione era scrivere in testo semplice, senza nessun fronzolo, come accade in una email non formattata. Bisognava accordarsi sull'uso degli accenti e di altri caratteri speciali, che in html venivano regolarmente male interpretati. Ma anche così,

gli «a capo» venivano interpretati differentemente a seconda del sistema operativo e del programma[165]. Il testo presentava le marche specifiche di chi l'aveva composto e l'omogeneizzazione richiedeva ulteriori modificazioni. Può essere interessante ricostruire chi, dove e come ha composto un testo, ma risulta un inutile aggravio di lavoro quando l'obiettivo è comprendere ed elaborare il testo e non concentrarsi sul sistema di scrittura. L'impossibilità di tradurre in maniera automatica addirittura un testo semplice metteva inoltre in evidenza il fatto che una strategia omologante verso il basso, cioè verso la massima semplificazione possibile, non era necessariamente la più proficua. Limitava di fatto le possibilità di espressione di ciascuno, senza garantire dall'altra parte una compatibilità perfetta.

Spostando il problema, si poteva scegliere un applicativo comune per scrivere. Ma ognuno aveva le sue abitudini, le sue preferenze o necessità in fatto di macchine, sistemi, programmi. Il tempo di apprendimento e omologazione a livello dell'applicativo non offriva maggiori garanzie rispetto all'apprendimento e omologazione a livello del formato. Dopo molte prove e discussioni, anche questa soluzione venne scartata.

Perché non scrivere direttamente sul wiki? La soluzione sembrava davvero banale. Ma c'erano altri inconvenienti. Innanzitutto, era necessario avere una connessione attiva, essere costantemente online. Scrivere sul portatile in treno e poi caricare in un secondo momento il proprio contributo diventava impossibile, a meno di attrezzarsi con una (allora) costosa connessione UMTS o simili, che rimane tuttora discontinua in molte zone. Ma soprattutto, diventava più difficile elaborare un discorso articolato e si favoriva uno stile espressivo quasi aforistico. Infatti, visto che il testo rimaneva in remoto, i salvataggi dovevano essere molto frequenti e si doveva in ogni caso prestare attenzione alla continuità della connessione. Se mi alzo dal computer per bere un caffè, dimentico di salvare e salta la connessione wifi, si verifica un calo di tensione o qualsiasi altro accidente, ho perso tutti gli ultimi cambiamenti! L'uso diretto del wiki implicava una sorta di «distrazione» continua dalla scrittura per controllare i parametri di connessione e induceva una netta semplificazione dell'espressione, non necessariamente in meglio.

Inoltre, ogni wiki ha le sue peculiarità a livello di codice[166]. Nulla di particolarmente astruso, però di fatto si tratta di linguaggi specifici di *tagging,* più semplici ma concettualmente identici all'html, dove il «contenuto» e la «forma» sono mescolati e diversi *tag* si occupano di indicare al browser come interpretare le varie porzioni di codice.

Ad esempio, nel wikipediano, il linguaggio di wikipedia sviluppato sul wiki *mediawiki*, bisogna ricordare di digitare tre apostrofi in apertura e tre in chiusura per ottenere come risultato un '''**testo in grassetto**'''. Tanto varrebbe allora imparare direttamente l'html (visto che il testo sarà poi pubblicato su un sito web, fruibile

---

[165] I sistemi Unix-like usano il carattere <LF> (Line Feed), i sistemi Mac usano il carattere <CR> (Carriage Return), i sistemi Windows usano entrambi i caratteri, <LF><CR> ogni volta che il testo va a capo.

[166] Una discreta panoramica comparativa degli applicativi wiki disponibili si trova all'indirizzo http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_wiki_software

tramite browser che interpretano l'html), e inserire il testo fra i due tag corrispondenti **testo in grassetto**. In entrambi i casi, chi scrive deve distrarsi dall'elaborazione del discorso per dedicarsi alla formattazione. Certo, anche utilizzando un programma ci si «distrae», ma generalmente l'ergonomia degli applicativi di videoscrittura consente una maggiore fluidità nell'applicazione di formattazioni, ad esempio attraverso l'impiego di icone nelle barre degli strumenti, o di scorciatoie da tastiera.

Una delle ragioni più evidenti per preferire la scrittura da remoto alla scrittura online era la possibilità di inviare parti di testo in revisione ad altri collaboratori esterni al gruppo senza imporre loro l'apprendimento e l'uso di un sistema nonostante tutto complicato. D'altra parte, una volta scritto tutto il testo sul wiki, si sarebbe dovuta affrontare la questione della presentazione web, ovvero come sistemare i paragrafi, la navigazione attraverso i capitoli, le note, ecc. Affidare tutto a un impaginatore, o a un webmaster professionista, incaricato di tradurre in termini grafici ed ergonomici l'effetto desiderato dal gruppo? Oppure individuare una competenza interna (un buon designer in fondo c'era) e metterla a frutto? Tutti erano ben consapevoli che, in entrambi i casi, ciascuno avrebbe voluto dire la sua, come al solito.

La difficoltà maggiore può essere così esplicitata: come permettere a tutti, con un semplice copiaincolla, di avere integralmente sul proprio programma di videoscrittura preferito il paragrafo o capitolo interessante, senza dover riportare note e formattazioni? Certo, un file .pdf poteva funzionare per la distribuzione del file completo, ma, oltre a non essere modificabile, richiedeva comunque un ulteriore passaggio al di là dell'html, quindi non risolveva la richiesta flessibilità e portabilità del testo nella presentazione web.

In sostanza, la farraginosità incontrata dai membri del gruppo nella scrittura era la stessa che avrebbero incontrato i lettori, ma in senso inverso. Curiosamente, sembrava che a furia di scavare il nocciolo della questione scrittura fosse legato alle formattazioni, alle modalità espressive, cioè all'aspetto apparentemente più secondario. Ognuno desiderava mantenere il proprio stile di scrittura, a tutti i livelli, ma il rispetto della libertà individuale sembrava implicare molti passaggi successivi di omologazione e di appiattimento del testo su uno stile ancora da concordare, o addirittura imposto da un esperto di comunicazione. Era ragionevole, in nome della libertà, scegliere la schiavitù volontaria di un testo in `courier` e in puro ASCII? La scelta dello stile era cruciale, non secondaria.

Si era data per scontata la separazione netta tra forma e contenuto. Senza volerne fare una questione di purezza del codice o di correttezza formale, nei fatti il web era la soluzione migliore per arrivare a un pubblico vasto, anche perché nella vulgata la rete di internet e il web generalmente coincidono. Bisogna notare però che il web è costituito soprattutto da pagine html, un linguaggio che non differenzia forma e contenuto. Ecco perché lo stile ritornava prepotentemente alla ribalta: c'era una contraddizione interna fra le convinzioni del gruppo in fatto di espressione e gli strumenti scelti per esprimersi. Da una parte si riteneva implicitamente che il contenuto fosse la cosa più importante, mentre della forma se ne potevano forse occupare addirittura professionisti della comunicazione, o comunque poteva essere

discussa in un secondo momento. Dall'altra, il mezzo scelto, ovvero il web, non prevedeva questa separazione. Era invece necessario affrontare contemporaneamente e collettivamente la relazione tra forma e contenuto, decidendo immediatamente lo stile espressivo da adottare come parte di un'attitudine più ampia di auto-definizione del gruppo e degli obiettivi di scrittura.

La soluzione a questo problema fu appunto Riso. Nel gruppo Ippolita c'erano le competenze sufficienti per sviluppare velocemente il codice adatto, ovvero un buon coder e una buona capacità di esprimere le proprie necessità. Nel giro di qualche settimana erano state codate le poche decine di righe di codice necessario e il software era installato e pronto all'uso. Imparare ad usare il nuovo strumento era affare di pochi minuti, visto che già tutti erano abituati a usare wiki molto più sofisticati. Finalmente ognuno poteva scrivere con il proprio applicativo rifinendo il testo con formattazioni adeguate e, con un semplice copiaincolla, mantenere le formattazioni sul wiki.

La forza di Riso non stava nell'inventare un sistema nuovo e perfetto per formattare un testo, ma nella sua capacità di traduzione *da* e *verso* i sistemi preesistenti, ovviamente imperfetti, scelti per diffondere il testo. Nelle operazioni di copiaincolla da parte degli scriventi (Verso Riso, VR), Riso si comporta come un «traduttore» dai vari applicativi al codice html che viene presentato sulle pagine web. Viceversa, nelle operazioni di copiaincolla dei lettori (Da Riso, DR), Riso «traduce» dall'html allo specifico programma utilizzato.

Non è necessario elaborare un sistema di traduzione *ex novo*, poiché nelle operazioni VR si possono utilizzare appositi *parser* in grado di applicare i tag html a formattazioni preesistenti. Nell'altro senso, DR, gli applicativi di videoscrittura che supportano le formattazioni più comuni hanno quasi sempre già implementato un sistema di importazione automatico dal formato html, per poter essere compatibili con il formato più diffuso sul web. Non solo: questi sistemi di importazione si appoggiano fondamentalmente tutti alle medesime librerie, perciò si tratta di collegarsi a un sistema già esistente, di costruire un ponte dal proprio territorio verso altri territori con pietre e mattoni già pronti, su misura. Sono vocabolari noti e quasi perfettamente intercambiabili. Sono porzioni di codice affidabili, lungamente ed estensivamente testate.

Non stupirà quindi che, per quanto riguarda la costruzione del sito web, è Riso ad occuparsi di quella separazione tra forma e contenuto che l'html non garantisce. Ancora una volta «traduce» l'html, in xml con l'aggiunta di fogli di stile. Questa traduzione avviene semplicemente premendo il tasto *Admin Dump*. In questo modo, ognuno è messo in grado di creare l'output definitivo del wiki, cioè di pubblicare il sito che sarà visibile da tutti sul web. L'intervento di eventuali grafici e webdesigner è limitato alla realizzazione o al suggerimento di fogli di stile più gradevoli rispetto alla formattazione standard offerta da Riso. Infatti la struttura del sito viene decisa da chi scrive, attraverso i vari *Internal Link*, che saranno altrettante pagine navigabili, la formattazione specifica, la divisione delle pagine in categorie, che permettono l'applicazione di fogli di stile differenti.

Identificare la questione della separazione forma-contenuto come fulcro delle difficoltà di utilizzo e risolverla appoggiandosi a strumenti già esistenti ha reso da

subito Riso molto utile e funzionale. Anzi, venivano poste le basi per la risoluzione anticipata di problemi che preliminarmente erano ritenuti appannaggio di grafici e designer.

Un problema di espressione a livello di formattazione si era rivelato essere in realtà una mancanza di separazione forma-contenuto alla base ed era stato affrontato evitando ancora di più la separazione specialistica. Invece di delegare all'esperto di informatica la scelta dello strumento adatto, ognuno aveva manifestato le proprie esigenze, indirizzando di fatto la dinamica di stesura del codice del software. Contemporaneamente, invece di delegare all'esperto di design la prima e ultima parola sulla presentazione web, ognuno poteva metterci le mani. Nello stesso tempo, diventava anche più facile scrivere sul wiki e ottenere un buon risultato da far leggere agli altri.

Cercando di schematizzare, la discussione aveva preso avvio dall'esplicitazione da parte dei membri del gruppo delle preferenze personali. Erano state individuate delle complicazioni nella composizione del testo con i wiki testati, che richiedevano tortuosi e ripetitivi sistemi di digitazione, estranei al contenuto. In ultima analisi, la complicazione era dovuta a problemi di traduzione. Semplificare il testo all'osso adottando il testo semplice non aveva dato i risultati sperati, mentre scegliere un applicativo unico riduceva la libertà di ciascuno senza garantire una portabilità omogenea. La scelta era stata di aumentare il livello di complessità, aggiungendo una variabile a sua volta complessa: Riso. In questo modo, aumentava la complessità ma diminuiva la complicazione, perché i vari e ripetitivi passaggi di traduzione, già noti nella «letteratura informatica» in tutte le possibili varianti, erano affidate a un software basato su vocabolari, linguaggi, librerie affidabili preesistenti. Tutto sembrava finalmente andare per il meglio, ci si poteva concentrare sulla stesura del testo.

Un passo avanti e due indietro

Naturalmente si poteva anche scrivere direttamente online, come accade in tutti i wiki. Anzi, risolto il problema della formattazione, risultava più comodo e piacevole stare online. Cominciò a capitare frequentemente di trovarsi contemporaneamente online, persino insieme a lavorare sullo stessa pagina, specie appena dopo riunioni a dir poco vivaci sul proseguimento del testo. In quel caso, chi aveva la precedenza? All'inizio, il primo che arrivava. Ma se un altro voleva intervenire proprio in quel momento, e aveva in mente una versione del testo precedente, e i cambiamenti appena apportati lo modificavano al punto da rendere l'intervento superfluo, inutile o fuori luogo? Di fatto, rischiavano di essere inibiti aggiustamenti di rilievo.

Si sarebbe potuto optare per la modifica effettuata da chi era riconosciuto come più esperto di quello specifico argomento. Ma era diventato improvvisamente molto difficile ricorrere a una presunta o riconosciuta *expertise*. Senza averlo pianificato, il gruppo aveva imboccato una strada particolarmente difficile. Cercando di evitare la delega specialistica, si era ottenuta una polivalenza più marcata di ognuno; ma, contemporaneamente, venivano prepotentemente a galla questioni prima relativamente lontane, sopite o in secondo piano.

Sembrava infatti del tutto ovvio mettere in discussione la legittimità di qualcuno a

scrivere solo perché ritenuto esperto dell'argomento. Implicitamente, era sempre più chiaro che non era poi così difficile fare proprie conoscenze specialistiche. Addirittura, chi sottolineava la propria evidente specializzazione, reclamando il diritto a modificare il testo prima degli altri o a vedere approvati i propri cambiamenti, veniva non di rado accusato di non essere in grado di spiegare chiaramente agli altri il proprio punto di vista, o di non voler condividere le proprie conoscenze. Insomma, di non riuscire a mettere in chiaro le proprie competenze, in modo che si potessero utilizzare adeguatamente nel contesto del gruppo.

Questa confusione sull'*expertise* poteva manifestarsi anche in situazioni opposte, cioè quando il gruppo individuava un esperto e cercava di affibbiargli la soluzione di un passaggio particolarmente tecnico, difficile o semplicemente noioso agli occhi degli altri, ritenuto invece del tutto «adatto» alle «competenze specifiche» di quella persona. In questo caso, capitava spesso che il «prescelto» si rifiutasse di esaudire i progetti del gruppo, invocando lo stesso argomento di non legittimità assoluta della specializzazione. Ricostruendo *a posteriori*, questa posizione si può così riassumere: se non mi viene più riconosciuto una sorta di «diritto di prelazione» nell'apportare contributi prima ritenuti specifici delle mie competenze, significa che ognuno può fare tutto. Dunque, perché dovrei accollarmi lo sviluppo di parti che gli altri ritengono fatte apposta per me, o magari addirittura noiose, se non esiste una specificità riconosciuta? Niente oneri senza onori, in fatto di *expertise*.

Riso aveva reso più facile e piacevole la compresenza e la contemporaneità nella scrittura, ma al tempo stesso aveva messo in luce altri problemi. Questa volta, problemi esplicitamente di legittimità e potere. Chi poteva decidere di una modifica? Quale modifica andava scelta? Ognuno poteva fare la sua modifica individualmente, e poi sottoporla agli altri perché si scegliesse insieme. Ma così ognuno avrebbe cercato di fare la sua parte meglio degli altri, senza confrontarsi, o magari avrebbe cercato di creare una fronda a suo favore, giocando tatticamente con ognuno degli altri per portarlo dalla propria parte e far passare il suo pezzo.

In maniera piuttosto convulsa, sembrava che tutti fossero afflitti da un'ansia comunicativa, che si manifestava in un numero spropositato di mail che andavano a ingrossare il traffico già consistente della mailing list di ippolita. Telefonate, chat, consulti incrociati, consigli con membri esterni e riunioni con i nervi a fior di pelle non facevano che rendere la situazione sempre più complicata.

Se tengo molto a scrivere un pezzo proprio come pare a me, posso provare a convincerti in molti modi; ma in definitiva, paradossalmente, la maggiore cooperazione indotta dal software aumentava la competitività e moltiplicava le occasioni di scontro. Era snervante, ma sembrava proprio che l'aumento di complessità richiedesse un nuovo sforzo collettivo di definizione delle dinamiche di intervento sul testo. Sembrava quasi che si dovesse decidere tutto, subito e insieme, perché non appena si individuava una priorità, subito ne saltava fuori un'altra ancora più fondamentale, e ancora più complicata da affrontare. In quel momento, Riso si poteva considerare un passo in avanti che ci aveva portato due passi indietro: infatti, invece di mettere a punto la scrittura, adesso ci dovevamo occupare di chiarire le relazioni fra chi scriveva.

Ovviamente, a un'analisi più approfondita apparve chiaro che il software non era la causa dei malesseri, ma aveva semplicemente accelerato e favorito il riconoscimento di dinamiche preesistenti[167], che ora si trovavano palesemente estremizzate. Con la sua semplicità d'uso, Riso aveva riprodotto online un ambiente disteso e informale, senza preoccupazioni riguardo all'utilizzo corretto della tecnologia. Un ambiente quindi molto simile alle riunioni dal vivo, nelle quali a nessuno sarebbe venuto in mente di mettere in discussione la tecnologia impiegata per comunicare. Questa tecnologia corrispondeva a un preciso stile assembleare, mai esplicitato chiaramente, ma frutto di percorsi individuali non dissimili e di una lunga consuetudine al confronto tramite riunioni. In linea di principio, era assodato che tutti avessero diritto di parola allo stesso modo, che urlare non fosse una mossa intelligente per ottenere un risultato qualsiasi, che il confronto, per quanto duro, si dovesse limitare alla dialettica e non potesse arrivare allo scontro fisico. Nulla di eccezionalmente complicato o inusuale, insomma.

Però di fatto, come accade sempre nelle dinamiche di gruppo, ognuno tende a ritagliarsi uno spazio, un ruolo più o meno preciso, che con l'andar del tempo diventa assolutamente «invisibile», cioè scontato e quindi «normale». Per i membri del gruppo, diventa talmente normale che uno parli poco, un altro molto di più, un altro sia sempre in ritardo, un altro si assuma il compito di mediare durante le discussioni, un altro preferisca «fare in silenzio» piuttosto che «perdersi in chiacchiere», ecc. che queste differenze si sfumano. Le idiosincrasie individuali vengono riassorbite e normalizzate nella percezione che il gruppo si forma di sé stesso. Ogni individuo tende a diventare funzione organica di sé stesso nella percezione del corpo collettivo.

La differenza molto rilevante era che, usando Riso, i ruoli «normali» non venivano più rispettati automaticamente. Questo accadeva perché in *Virtual Life* non esistevano regole comuni condivise (per quanto non esplicitate) come in *Real Life*. In una sessione collettiva di Riso era come se ci fosse una penna sola che tutti volevano prendere. O un microfono solo, in cui tutti volevano parlare contemporaneamente. Chi urlava più forte, vinceva. O meglio: chi arrivava per primo, s'impadroniva della penna-microfono senza preoccuparsi degli altri. Una cosa simile non sarebbe mai accaduta in una sessione *Real Life*, nella quale nessuno si sarebbe permesso di monopolizzare la situazione o addirittura di urlare tutto il tempo imponendo il proprio punto di vista. Era scontato che un atteggiamento del genere sarebbe stato sanzionato dal collettivo quanto meno con il disinteresse, quando non con studiata indifferenza, calcolata esclusione, messa in ridicolo.

In realtà, quando un intervento tendeva a sforare dai limiti impliciti della correttezza formale in *Real Life* (limiti, appunto, non espliciti), c'era sempre qualcuno pronto a

---

[167] L'adozione di una tecnologia esercita quindi una potente pressione selettiva su un sistema, pur non avendo effetti causali diretti. Tali effetti non sono reversibili. Questa è la ragione fondamentale per cui la scrittura collaborativa ha maggiori possibilità di riuscita quando tratta di argomenti tecnologici. È più immediato forzare la solitudine della scrittura verso la condivisione collettiva e la resa pubblica quando ci si occupa del punto di rottura fra il noto e l'ignoto. La ricerca di una voce autoriale comune (stile, metodo, forma) è tutt'uno con il campo d'indagine (contenuto). La costruzione del soggetto scrivente si confonde con la costruzione dell'oggetto scritto grazie al percorso di ricerca. Naturalmente, anche i rischi e le possibilità d'errore sono più elevate.

intervenire. Poteva correggere il tiro, stemperare le tensioni, cambiare argomento; oppure poteva soffiare sul fuoco e radicalizzare il confronto, ma in ogni caso lo spazio d'interazione presentava molteplici vie di fuga, intrinseche all'interazione ma non predeterminate. Il fatto che ognuno tendesse a ricoprire un ruolo non era determinato dalle caratteristiche dello spazio d'interazione fisico[168]. Piuttosto, il cristallizzarsi di specificità nasceva dalle dinamiche d'interazione interpersonali che si erano create, selezionate e stabilizzate in ruoli più o meno precisi nel corso del tempo. Con diversi gradi di consapevolezza a seconda delle persone, veniva così messo in gioco un ampio e variegato armamentario di tattiche di gestione del conflitto, suscettibili di comporre un più vasto mosaico di metodi di autogestione.

Inoltre, si trattava di persone abituate a discutere e confrontarsi anche in situazioni virtuali, soprattutto su *chat line*, *mailing list*, *newsgroup* e *forum*. Senza seguire alcun progetto chiaro di sviluppo, ogni strumento aveva nel tempo selezionato e stratificato dinamiche di comportamento ben precise, tanto da poter essere esplicitate in una *netiquette* specifica. Ma anche senza un apprendistato formale delle regole, la consuetudine nell'uso di uno strumento negli spazi virtuali coagulava in maniera spontanea idiosincrasie ormai altrettanto invisibili, agli occhi del gruppo stesso, di quanto accadeva nella vita reale. Anche per questa ragione i comportamenti riscontrati su Riso colpivano un po' tutti alla sprovvista, perché nessuno si sarebbe aspettato che uno strumento nuovo facesse in un certo senso regredire le dinamiche di interazione. Come fosse un giocattolo più bello degli altri, che ognuno voleva tenere per sé.

Per uscire dall'*impasse*, ci si dedicò a individuare ancora una volta le esigenze di ciascuno. Confrontando la dinamica delle sessioni di scrittura, emerse chiaramente che le sessioni dal vivo avevano il vantaggio di consentire un numero e una varietà di interazioni più elevato e imprevedibile rispetto al wiki. Parlando *vis à vis*, se una strada o un metodo non si rivelava proficua, si poteva sempre abbandonare per ripartire in un altro modo. Invece nel quadro del wiki, almeno in quel momento, si poteva solo «scrivere o «aspettare di scrivere», senza poter cambiare la direzione in corsa. Per aumentare le possibilità di risoluzione creativa dei conflitti, era necessario poter disporre di altri strumenti di interazione. Ad esempio, sarebbe stato molto utile poter interagire in tempo reale mentre si scriveva.

In effetti, il wiki è perlopiù uno strumento di interazione asincrona, nel quale non si verifica la compresenza sul campo dei soggetti coinvolti, come accade anche nella *mailing list*, nel *forum*, nel *newsgroup*. Da questa caratteristica deriva la nota difficoltà di organizzare una riunione attraverso questi strumenti, almeno in assenza di ulteriori regole precise concordate preventivamente. Se invio una mail a una lista di distribuzione, o lascio un *post* su un *forum*, per proporre una data e un'ora, tutti dovranno rispondere per confermare, oppure vale la regola del silenzio-assenso? E se qualcuno non può, si dovrà trovare un altro accordo o si farà a meno di quella persona? E se qualcuno desidera avanzare un'altra proposta, quali sono le modalità per farlo?

In generale, gli strumenti d'interazione asincrona sono eccellenti per condividere

---

[168] Anche se le caratteristiche dello spazio fisico non erano irrilevanti, visto che tenere una riunione a casa di qualcuno o in un luogo comune comportava un diverso posizionamento reciproco quanto a ruoli, responsabilità, atteggiamenti.

conoscenze complesse, ma sono farraginosi per concordare eventi semplici come un appuntamento. Il rumore di fondo generato giunge spesso a confondere e coprire le porzioni utili di comunicazione. L'asincronia comporta un maggior investimento da parte del soggetto che usa e modella uno strumento, lasciando delle tracce per qualcun altro. È una sorta di scambio indiretto, che implica la creazione dello spazio adatto per far avvenire questi scambi in tempi differenti.

Viceversa, gli strumenti di interazione sincrona sono molto adatti a far passare brevi suggestioni, mentre un discorso articolato risulta complicato da intavolare. Una telefonata è l'ideale per darsi un appuntamento, ma è poco adatta per stendere un comunicato stampa, anche se i soggetti sono ben coordinati; a maggior ragione, non funziona bene per la stesura di articoli scientifici o saggi interi con tanto di note e citazioni. Ma se il telefono collega bene in maniera sincrona due individui, con un gruppo più numeroso i benefici tendono ad annullarsi, diluiti nel sovrapporsi delle voci tipico delle conferenze telefoniche. Vedersi e parlarsi sarebbe forse stato l'ideale, ma una videoconferenza è piuttosto esigente in termini di banda passante, e non banale da integrare in uno strumento di scrittura. La sincronia comporta un minor investimento sulla costruzione dello strumento e una minore attenzione agli altri da parte dell'individuo. È uno scambio più diretto, con rapidi e numerosi capovolgimenti di fronte.

La *chat line* riassumeva in sé le caratteristiche desiderate: sincronia dell'interazione, tempo di apprendimento nullo (poiché tutti già la usavano quotidianamente), minimo impiego di risorse in termini di banda, utilizzabile per scambi rapidi da più persone contemporaneamente. Il nuovo passo in avanti (in attesa di altri passi indietro...) fu quindi l'introduzione di una *chat line* nell'interfaccia di Riso, in modo che fosse possibile scambiarsi rapidi botta e risposta durante le sessioni di scrittura. Anche in questo caso, le competenze specifiche del *coder* (e di tutti quelli che si sentivano in grado di proporre alternative) avevano permesso di esaminare una grande varietà di possibili soluzioni tecniche differenti, fra le quali venne selezionata quella più consona alle richieste emerse dal gruppo.

Scambi e interazioni

La chat subì diverse modifiche, finché raggiunse una certa stabilità. Un altro accorgimento fu la differenziazione dello *status di editing* (il nome dello scrivente diventava rosso) dallo *status normale* (il nome rimaneva in nero), insieme all'indicazione della pagina su cui l'utente si trovava. Ormai ci si trovava regolarmente online a scrivere, anche sulla stessa pagina; così si affermò l'abitudine di discutere in chat, in tempo reale, di quello che un altro stava scrivendo, o dei passi successivi da compiere. La chat si era imposta come una sorta di finestra diretta sulla scrittura individuale. Se Caio si teneva la «penna digitale» per sé troppo a lungo, gli altri potevano intervenire senza clamore in chat. Spesso non era nemmeno necessario intavolare una disquisizione sul come e perché era necessario lasciare spazio agli altri, o viceversa prendersi il proprio spazio. Bastava scrivere il nome di Caio, che vedeva spuntare un (fastidioso) *pop-up* sul proprio schermo, e generalmente Caio si rendeva immediatamente conto di aver monopolizzato lo strumento, oppure di non aver ancora

abbozzato quello che si era impegnato a scrivere.

Il nome dello scrivente ora diventava rosso, ovvero l'atto di scrivere teneva visibilmente occupata una pagina, mostrando chiaramente che quello spazio, quel territorio veniva interamente impegnato. Se qualcuno si trovava lì e aveva assolutamente bisogno di intervenire, poteva farlo senza seccanti dilazioni, richiamando in chat l'attenzione dello scrivente. Oppure, poteva esprimere il proprio parere sulla piega assunta dal discorso, con la certezza di mettere subito lo scrivente al corrente. Poteva persino verificare i cambiamenti appena apportati e formulare suggerimenti, senza esigere che l'altro lasciasse il campo e la «penna».

La situazione poteva delinearsi in maniera ancora più complessa, ad esempio potevano esserci due, tre o più persone contemporaneamente in chat. Lo scrivente poteva a sua volta essere richiamato o inserirsi spontaneamente nella chat, mentre la pagina rimaneva aperta in scrittura. Chi si era inserito inizialmente nella chat poteva a sua volta aprire altre pagine in scrittura, che non fossero quella già aperta, giungendo magari a spostare il fulcro della discussione, o semplicemente aprendo un nuovo fronte d'interesse del tutto personale. In questi casi s'intrecciavano diversi discorsi, non di rado poco o per nulla pertinenti con la scrittura stessa, e poteva capitare che qualcuno chiedesse un po' di «silenzio» (!) per scrivere in pace, senza il brusio di sottofondo della chat.

Per quanto l'atto della scrittura restasse individuale, poteva ricevere sollecitazioni diverse. Da *solitudine essenziale* era diventata, grazie allo spazio tecnologico, una faccenda piuttosto affollata. La «penna digitale» (la possibilità di scrivere su una pagina) si era trasformata in un oggetto più versatile. Anche se poteva essere «impugnata» direttamente solo da un individuo alla volta, le leve dell'impugnatura si prolungavano dallo spazio del testo allo spazio della chat, consentendo differenti tipologie di presa indiretta, tanto che la scrittura individuale stessa ne risultava modificata. Un conto è scrivere da soli su un testo comune sapendo che nessuno può intervenire fino a quando non si è terminata, con decisione unilaterale, la stesura del proprio pezzo. Molto diverso è invece scrivere da soli consapevoli che gli altri possono dire la loro immediatamente! Il fatto che gli altri possano intervenire, chiedendo di prendere la parola (la scrittura), o possano comunque interferire, differenzia lo spazio testuale in molti livelli diversi. Si crea uno spazio ibrido e molteplice, non solamente sincrono e non unicamente asincrono, laddove prima della chat c'era uno spazio omogeneo, di interazione asincrona e totalizzante.

La differenziazione viene indotta da nuove esigenze sorte in seguito all'introduzione di un nuovo elemento di complessità. Questa a sua volta trascina con sé nuove questioni. La scelta di non rimandare l'interazione crea nuove possibilità e naturalmente nuovi problemi. Ad esempio, è concreto il rischio di caos nella sovrapposizione di wiki, chat, discorsi personali e discorsi inerenti alla scrittura. Spesso si rendeva necessaria la concertazione di nuove regole specifiche.

L'esigenza di ampliare le possibilità di interazione aveva rimescolato le carte in tavola. Era molto complicato tenere in considerazione obiezioni e suggerimenti di ognuno utilizzando il wiki per scrivere e, separatamente, mailing list, chat, telefono, discussioni dal vivo per discutere della scrittura. Il numero di passaggi di traduzione

era troppo elevato e implicito, nascosto dietro interazioni. Sono le sei del pomeriggio, ho appena finito di scaricare un bancale di libri, quando mi viene una buona idea sul passaggio del testo di cui si discuteva in assemblea la sera precedente. Mi precipito al computer, mi loggo sul wiki e cerco di editare la pagina in questione; non ci riesco, perché questa è bloccata da qualcun altro online che la sta editando. Aspetto che abbia finito, ma dopo un quarto d'ora la pagina è ancora bloccata. Apro una chat, ma i contatti disponibili mi rispondono che non stanno editando. Allora si tratta di qualcun altro. Nel frattempo mi lamento con loro del fatto che non posso fare le modifiche che avevo in mente. Penso di aver individuato la persona che mi blocca l'accesso, provo con un colpo di telefono. Non risponde. Lascio perdere, perché non avendo scaricato il pezzo su cui volevo intervenire, non so come attaccare. Mando una mail seccata alla mailing list: non è possibile continuare così, bisogna fare qualcosa, evidentemente il software non funziona bene! Qualche ora dopo mi arriva un sms. Era Arsinoe, la quale nel pomeriggio aveva editato la pagina e si era dimenticata di uscirne, tenendola bloccata...

Questo breve esempio mostra come una banale dimenticanza possa dar luogo a malumori, fraintendimenti, incomprensioni e persino fungere da miccia per discussioni inutili e dannose. Soprattutto, rivela un atteggiamento da utente passivo delle tecnologie informatiche, che si lamenta del fatto che il programma non ha previsto il verificarsi di quel particolare caso. Proprio così: il programma è programmato dal programmatore, non da un calcolatore divino onnisciente in grado di analizzare tutte le possibili evenienze nell'utilizzo!

L'unica possibilità per intervenire efficacemente sul software è fare un passo indietro e riconsiderare attentamente quali passaggi non hanno funzionato, ovvero dove è nata la complicazione. Bisogna poi riuscire a spiegare, in termini semplici e comprensibili, qual è il fulcro della questione. Denunciare a gran voce che «non funziona» non servirebbe a nulla. Ma anche sostenere che basterebbe non lasciare pagine aperte in editing sarebbe semplicistico. Se così fosse, sarebbe sufficiente impostare la chiusura automatica del programma. Ma dopo quanto tempo? Un minuto, dieci minuti, un'ora di inutilizzo? In questo modo si delega la soluzione a una decisione presa una volta per tutte, magari sull'onda della foga, e automatizzata. Ma poiché la complicazione nasce dall'interazione imprevista, non è possibile prevedere quali conseguenze avrà questa modifica; però è facile prevedere nuovi possibili fraintendimenti. Ad esempio: sto editando una pagina, mi alzo un minuto, la pagina si chiude automaticamente e qualcun altro prende il mio posto. Così non solo il problema dell'alternanza nella scrittura non è risolto, ma anzi viene esacerbato.

Questo sottolinea che non tutte le possibili modifiche costituiscono evoluzioni interessanti. Non esistono soluzioni semplici e immediate senza dichiarazioni precise in merito alle criticità. La manifestazione concreta di un problema (*la pagina non è disponibile per l'editing*) non deve nascondere il bisogno che mette in luce il problema stesso, cioè la mancanza di comunicazione sincrona. La complicazione si risolve quindi nella messa a punto e integrazione di uno strumento che rende Riso ancora più complesso. La chat si incarica di tradurre in tempo reale l'interazione fra i soggetti.

La chat si configurava quindi come uno scambio diretto fra soggetti, mentre le

pagine wiki di Riso erano piuttosto dei territori in via di definizione sui quali si discuteva. Era più semplice interagire direttamente e chiarire, con rapidi botta e risposta, i tempi di intervento sul testo. L'ansia comunicativa si era placata improvvisamente: mail, telefonate, consulti si fecero più radi. Molte ragioni di discussione erano semplicemente svanite nel nulla; quelle che rimanevano sul piatto, potevano essere sviscerate anche online. Si poteva finalmente pensare alla scrittura in sé, perché formattazioni, impaginazioni e tempistiche di interazione erano state affidate ciascuna ad attori capaci di svolgere il loro specifico compito di traduzione, senza richiedere un'attenzione eccessiva nell'uso da parte degli scriventi.

Spazi privati o territori condivisi? Verso nuove soggettività

Anche senza riflessioni dettagliate, era evidente che la scrittura si stava evolvendo insieme allo strumento utilizzato per scrivere. A loro volta, gli scriventi non potevano permettersi di rimanere fermi, perché, dopo aver messo in moto il meccanismo, da una parte modificavano gli strumenti manifestando nuove esigenze di scrittura, dall'altra integravano queste competenze nelle proprie capacità, riposizionandosi nei confronti di tutti gli altri attori.

La fluidità raggiunta permetteva di procedere speditamente, ma nuove difficoltà si profilavano. In primo luogo, era necessario esplicitare in maniera non equivoca i ruoli di ciascuno. Questo per restituire l'autorevolezza d'intervento, onde evitare di perdersi nella disamina senza fine di ogni particolare. D'altra parte, era ormai chiaro che non tutto si poteva risolvere nell'interazione diretta. Anzi, la mediazione tecnologica dello strumento di scrittura, frapposto come una membrana, aveva eliminato la mediazione del discorso «normale» nel quale il gruppo di riconosceva, rendendo di fatto obsoleti i ruoli funzionali preesistenti e spingendo a un confronto selvaggio. L'adozione di un tecnologia più sofisticata portava alla ribalta l'esigenza di formulare nuove regole specifiche di interazione.

Tracciare dei limiti condivisi alla rimessa in discussione di ogni cosa non era banale. A circa metà della stesura del volume, risultava sempre più complicato stabilire i confini fra i contenuti del libro, il modo corretto di usare il software e la comunità scrivente. Era palese il rischio di crogiolarsi nella relazione, in un continuo parlarsi addosso autoreferenziale. Paradossalmente, mescolare lo spazio dell'elaborazione privata della scrittura in un territorio condiviso aveva rafforzato l'identità del gruppo, ma aveva allontanato il pubblico come orizzonte di riferimento.

Lo spazio di Riso era privato, ma avrebbe presto avuto una versione pubblica. Le persone si trovavano bene in quello spazio, il gruppo aveva ora bisogno di porsi come autore. Si pensò a dichiarazioni d'intenti, ma volevamo piuttosto che il testo fosse intessuto, senza soluzione di continuità, della soggettività di Ippolita. Come mostrare al pubblico il livello di condivisione raggiunto? Come permettere al lettore curioso di ripercorrere le tappe del processo di scrittura, sull'esempio dei *cadavres* surrealisti? Insomma come formulare un metodo condivisibile? La risposta fu ancora una volta rivolgersi alle posizioni individuali e usarle come risorsa.

Fin dalla stesura del primo testo di Ippolita era invalsa l'abitudine di usare colori diversi per ogni scrivente. Era semplicemente comodo, permetteva di riconoscere a

colpo d'occhio chi aveva scritto cosa. In cima alla prima pagina di Riso, si trovava una legenda, che associava colori e nomi. In fase di elaborazione, il testo si presentava come un *patchwork* variopinto in cui ognuno poteva facilmente orientarsi. Il testo colorato rimaneva a decantare per un certo periodo, non prestabilito, finché qualcuno si prendeva la briga di metterlo in nero. Così era pronto per le revisioni grammaticali, perché si supponeva fosse contenutisticamente corretto. Non era escluso che si ritornasse a colorare, sintomo che qualcuno non era soddisfatto e voleva rimanere su quel pezzo più a lungo. Anche le indicazioni di sviluppo del testo, i *desiderata*, si facevano a colori: invece di scrivere «qui ci vorrebbe un intervento di Sempronio», si poteva scrivere direttamente nel proprio colore ciò che si voleva, così la richiesta risultava molto più chiara.

Lentamente i colori cominciarono a staccarsi dalle persone. Non indicavano più solo un individuo, ma si trasformavano in un modo per esplicitare i ruoli, oggettivati in uno stile di scrittura. Il viola più filosofico, il blu più tecnico, il rosso più giornalistico, il verde più attento al design, il grigio più storico, e così via. Diventava più immediato inserire indicazioni direttamente nel colore di un altro.

Così evoluto, il banale colore era un formidabile strumento per elaborare tecnologie del sé. Questa pratica, pur inconsapevolmente, ricorda da vicino il metodo dei *Sei cappelli per pensare*, di Edward De Bono[169], molto utilizzata in ambito educativo e nel *management*[170]. Io sono quello che scrive in viola. Mi capita di trovare un'indicazione

---

[169] Lo studioso maltese Edward De Bono, noto soprattutto per il concetto di «pensiero laterale», ha codificato nel 1985 il metodo dei «sei cappelli per pensare» (Six Thinking Hats, o STH), che non è distante dalla pratica spontanea di Ippolita. Il metodo è diffusissimo fra gli educatori, per la gestione collaborativa dei gruppi. Affrontare un problema con la sola razionalità è riduttivo, perciò De Bono propone di adottare diversi punti di vista, indossando diversi cappelli colorati. I sei cappelli sono: Bianco (Osservatore) Carta bianca; Neutro; focalizzato sulle informazioni disponibili, i FATTI obiettivi, quello che è necessario, come può essere ottenuto. Rosso (Ego, Altro) Fuoco, calore; EMOZIONI, SENSAZIONI, intuizione, presentimenti; visioni senza spiegazioni né giustificazioni. Nero (Ego, Altro) Giudice severo che indossa un abito nero; giudiziale; critico; visione LOGICA NEGATIVA. Giallo (Ego, Altro) Solare; ottimismo; visione LOGICA POSITIVA; evidenzia gli aspetti positivi. Verde (Ego, Altro) Vegetazione; pensiero CREATIVO; possibilità e ipotesi; nuove idee. Blu (Osservatore) Cielo; freddo; visione generale; CONTROLLO del PROCESSO, delle FASI, degli ALTRI CAPPELLI; presidente, organizzatore; pensa al modo migliore di pensare (meta-analisi). Si veda: Edward De Bono, *Sei cappelli per pensare. Manuale pratico per ragionare con creatività ed efficacia*, BUR, Milano, 2001.

[170] Entusiasti della ridotta conflittualità e dell'alta produttività garantita dal STH sono soprattutto gli esperti di management e gestione delle risorse umane. La nostra prospettiva è opposta alla produttività, ma è chiaro che nella maggior parte dei contesti di gruppo, gli individui tendono a sentirsi costretti ad adottare costantemente una specifica prospettiva (ottimista, pessimista, obiettiva, ecc.). De Bono illustra come questo limita le capacità e modalità analitiche di ogni individuo, e quindi del gruppo nel suo insieme. I cappelli sono categorie di comportamento del pensiero e non categorie di persone, perciò consentono di ampliare la libertà di ciascuno. Lo scopo dei cappelli è orientare il pensiero, non classificare il pensiero o il pensatore. Così accade che indossando un cappello diverso da quello che si porta abitualmente, ci si può imbattere in un gran numero di nuove idee. Portare un cappello significa adottare deliberatamente una prospettiva, e non necessariamente la propria. Tutti i membri del gruppo devono esserne consapevoli. Inoltre De Bono sostiene che un membro del gruppo deve identificare chiaramente il colore del cappello che sta portando mentre parla, perché in termini di gestione delle risorse umane portare un cappello

in viola scritta da altri, che provo a sviluppare completamente, oppure solo in parte, segnalando un'aggiunta necessaria in un altro colore. Poi incappo addirittura in un brano scritto da altri nel mio colore. Magari lo correggo e integro, magari lo lascio così com'è e anzi lo rendo definitivo, cioè lo annerisco. Un'altra persona ha scritto come me, e mi sono trovato d'accordo, magari perché ho constatato che l'altro me stesso è riuscito a esprimersi meglio di quanto avrei potuto fare io.

La nuova soggettività autoriale condivisa nasce da due spinte individuali contrarie: da una parte, il desiderio di imparare e far proprio lo stile altrui; dall'altra, la disponibilità a esporre chiaramente le proprie qualità di scrittura, il proprio punto di vista. Il primo movimento è diretto verso l'esterno e ritorna a ciascuno sotto forma di incremento delle competenze personali. Si integrano nuove forme espressive e si espande quindi la propria Zona di Sviluppo Prossimale. Il secondo movimento è diretto verso l'interno, esige di «tirar fuori» ciò che ci distingue dagli altri, ciò che riteniamo utile, in una maniera chiara e comprensibile. Questo movimento ritorna all'esterno sotto forma di un rafforzamento delle competenze del gruppo, esplicitate e disponibili. Gli altri possono farci da specchio, ma non è possibile delegare né la dichiarazione di stile (quasi fosse una germinale dichiarazione di poetica), né l'apertura ad ascoltare e imparare. Ciascuno è contemporaneamente insegnante del proprio stile e allievo dello stile altrui.

Lo stile, il *come* collettivo dipende dalla miscela equilibrata dei diversi *come* individuali, che di volta in volta si avvicendando alla ribalta del testo. Non c'è una voce unica che monopolizza la parola. Presentarsi al pubblico non è quindi un'omologazione verso uno stile sovraindividuale unitario. Non si delega all'editor-regista che seleziona e filtra i pezzi migliori[171], ma al contrario si approfondiscono le idiosincrasie personali, rendendole patrimonio del gruppo. In questo processo il tempo e la pazienza sono risorse non negoziabili.

Non ci si dà come autori, si diventa autori, proprio come non si è esperti ma si diventa esperti grazie al percorso di ricerca. Varietà nella diversità che, nei casi più fortunati, si manifesta in una polifonia riuscita. Questo può accadere solo se lo stile personale è sufficientemente esplicito per tutti, al punto da poter utilizzato come una competenza condivisa. Ma non si pensi a una dinamica di disvelamento, alla ricerca della propria presunta «vera natura», nella quale si riconoscono i propri limiti, si

---

chiaramente identificato separa l'ego dalle performance.

[171] La soluzione del regista è stata teorizzata e messa in pratica in particolare per la narrativa da SIC (Scrittura Industriale Collettiva), http://www.scritturacollettiva.org. Il metodo SIC si basa sull'individuazione di un direttore artistico che appunto dirige una vera e propria batteria di scrittori, di fatto in competizione fra loro per far scegliere il proprio pezzo. Questo genere di «intelligenza collettiva» è pesantemente anti-individualista. Il termine stesso Industriale sottolinea la distanza fra il metodo collaborativo di Ippolita e il collettivismo di SIC. L'obiettivo della convivialità si pone agli antipodi della produttività industriale, anche e soprattutto nella scrittura, così come la gerarchia esplicita e particolareggiata del sistema SIC non ha nulla a che spartire con il desiderio di autonomia di Ippolita. Naturalmente è molto più agevole raggiungere degli obiettivi quando qualcuno comanda e gli altri obbediscono, scalpitando per mettersi in mostra e salire nella catena di comando. Ma poiché il mezzo giustifica il fine, riteniamo che la gerarchia sia il metodo più sbagliato per realizzare uno spazio condiviso. Sicuramente la gerarchia non dà luogo a una scrittura di rivolta, al di là dei pur apprezzabili risultati narrativi.

esaltano i propri pregi e ci si impegna a far meglio nell'interesse collettivo. Palesare le risorse individuali all'interno di un gruppo richiede un complicato lavoro di traduzione di sé, e dunque di tradimento di sé, da parte di ognuno. Non ci si spoglia per mostrare la propria vera essenza, al contrario ci si traveste per aprirsi all'interpretazione altrui.

Il *travestimento* è la dichiarazione che utilizziamo per spiegarci agli altri. Usare solo il viola significa affermare una parte di sé, usare anche il blu significa ampliare il sé, insegnare a usare il viola significa aver reso presentabile almeno una parte di sé. La comunicazione è quello spazio intermedio appositamente costruito, in cui il mio essere viola è abbastanza codificato secondo un codice noto agli altri, reificato, lontano da me, al punto che un altro può fare un passo avanti, allungare le mani e prenderselo. La comunicazione funziona solo se il viola diventa come un martello, o meglio come un utensile dotato di un libretto di istruzioni comprensibile, il più intuitivo possibile, il più personalizzabile possibile. Il viola deve stare, insieme agli altri utensili, in un luogo condiviso accessibile, come il cacciavite sta ordinato sullo scaffale dell'officina di cui ognuno ha la chiave.

I colori equivalgono a categorie di pensiero, a punti di vista, altrettanti cappelli, scarpe o abiti interi (abito anche nel senso di *habitus* di Bordieu, cioè l'insieme delle disposizione assunte dai soggetti tramite l'interiorizzazione di un determinato tipo di stratificazione sociale) che ciascuno può imparare a vestire e smettere a piacimento. I colori sono strumenti, nel senso di utensili, ma anche nel senso di strumenti musicali che formano un'orchestra. In qualità di attori, mediano la traduzione dell'idea personale (una proiezione mentale poco articolata, interna a ciascuno) in un testo capace di rifletterla armoniosamente, facilitando il continuo trascorrere dall'individuale al collettivo, e dal privato personale al pubblico. Sono anche una prima rappresentazione di quello che sarà il debutto, e le successive (si spera numerose) repliche del teatro testuale presso il pubblico dei lettori.

Anche se resi omogenei dall'*annerimento* (rendere nero è il *travestimento pubblico*), i colori corrisponderanno a un diverso timbro nel testo, a un materiale diverso per costruire lo stesso edificio. Se lo stesso colore è stato utilizzato da persone diverse[172], si potranno percepire delle variazioni nel tono dello strumento, un'ottava più in alto o più in basso. Il mio viola filosofico può essere usato in maniera meno accademica (un'ottava sotto) da chi si occupa di design, ed è attento all'ergonomia del testo più che alla precisione filologica del pensiero, oppure in maniera più sbrigativa (un'ottava sopra, quasi in falsetto) da un tecnico che scrive una nota per addetti ai lavori. Un testo riuscito è una struttura armoniosa, dove l'armonia è l'organizzazione della relazione fra le cose, fra i diversi elementi che creano di discorso.

È un processo opposto alla specializzazione, ci si contamina, si diventa più complessi, non più semplici. È un modello di autoformazione, perché il gruppo diventa una comunità di ricerca, e quindi appartenere a una comunità significa

---

[172] Ma la stessa persona potrebbe travestirsi usando il proprio colore come se fosse un altro a usarlo. Potrei voler fare il filosofico inserendo le idiosincrasie del tecnico. Oppure potrei usare il colore altrui come se lo usasse una terza persona: scrivere da tecnico cercando di chiarire le astrusità, come farebbe un giornalista. Le variazioni su tema sono infinite e risultano tanto più interessanti quanto più ricche sono le tecniche utilizzabili.

> [...] sentirsi rappresentati da quella comunità, e non certo perché si ha diritto di veto o potere di voto, ma perché si influenza direttamente l'immagine della comunità stessa, si influenzano gli altri individui attraverso le proprie creazioni, e ci si fa influenzare da loro. Si cambia, e si inducono cambiamenti. Autoformazione significa farsi individui nel farsi comunità[173].

L'energia inesauribile in grado di mettere in moto di tutto questo faticoso lavorio non può che essere il piacere: piacere di immaginare, piacere di imparare, piacere di fare le cose insieme. Il piacere è la motivazione più potente che esista, in grado di surclassare sia il bisogno, sia il dovere, e anche di combattere la paura sulla quale fanno leva troppi discorsi. Acquisire nuove competenze è uno sforzo enorme. L'apertura all'acquisizione, come abbiamo già mostrato nella conclusione del cap. III, avviene in assenza di stress e di altri fattori che minano l'autostima e la sicurezza di sé, ovvero in una situazione di piacevole sfida con sé stessi e insieme agli altri. La ricerca legata alla produttività industriale si fonda essenzialmente sul bisogno di lavorare per vivere e sul dovere di rispettare un certo codice di comportamento e un determinato protocollo gerarchico. Anche se non si condividono, quando si è costretti ad accettarle nella pratica quotidiana tali motivazioni tendono a instaurare un clima di diffidenza reciproca e di ansia per il raggiungimento dei risultati imposti dall'alto.

La ricerca che mira alla convivialità si basa sulla *ricerca del piacere* attraverso il *piacere della ricerca*. Gli aspetti del bisogno e del dovere possono essere successivamente coinvolti, ma non possono svolgere un ruolo determinante. Nelle fasi di stanca, di scoramento o conflitto, non ci si può rivolgere esclusivamente al dovere o al bisogno di proseguire e concludere, perché la ricerca nasce come gioco appassionato e la coercizione esterna, per quanto razionale e funzionale (abbiamo iniziato, portiamo a termine l'impegno!), funziona poco. A prescindere dall'obiettivo finale, il percorso dev'essere sufficiente interessante e arricchente per ciascuno. Perciò, come abbiamo visto nell'evoluzione di Riso, introdurre nuovi elementi di complessità che provengono dalle interazioni dei singoli e dai loro desideri è uno stimolo potente per i giocatori, proprio perché fa appello al piacere. Invece di conformarsi a una manciata di regole dettate dall'esterno (committente, struttura lavorativa, leggi sulla proprietà intellettuale, ecc.), si creano a partire dai desideri individuali una molteplicità di nuove regole condivise.

Quello che vale per il gruppo di ricerca, vale anche per il pubblico a cui si rivolge una ricerca conviviale. Il percorso di lettura dev'essere sufficientemente interessante e impegnativo, ma contemporaneamente non deve mortificare le aspettative di comprensione dei lettori. Una tattica funzionale, che ho cercato di mettere in pratica anche nella stesura di questo testo, è quella di evitare un'eccessiva profondità teorica a favore della varietà di approcci. Un menù variato è meglio di un menù monotono, qualche portata potrà non incontrare i gusti dei commensali, ma prima o poi i cuochi faranno centro.

Un'altra tattica consiste nel porsi a livello del pubblico, mostrando la propria *non-expertise* e la successiva acquisizione di competenza. Per questo non sono esperto della maggior parte delle teorie invocate a sostegno delle tesi esposte, ma le utilizzo

[173] Ippolita, *Open non è free*, op. cit., p. 108.

cercando di spiegarle da non specialista. Lo sforzo di comprensione di chi scrive è speculare allo sforzo di comprensione di chi legge. Nei casi migliori, queste due tensioni si incontrano sul terreno testuale, e possono dar luogo a nuove ricerche. L'autore si comporta un po' come una cuoca volonterosa, non esperta ma desiderosa di imparare nuove ricette. Non essendo uno chef schizzinoso, sfoglia volumi di ricette complicate (le teorie di cui dichiara le fonti), chiarisce il proprio obiettivo mangereccio (scrivere un testo su come si realizza una buona ricetta) e mostra passo passo come lo ha realizzato, nel processo di scrittura.

Certo, l'autore di un testo, collettivo o singolare, rimane comunque un gradino sopra e «avvantaggiato» rispetto al lettore; ma può scegliere di esercitare il proprio potere cercando di autonomizzare il lettore, spingendolo a interessarsi di argomenti apparentemente troppo complicati, invece di schiacciarlo e confermarlo nel suo ruolo di sudditanza. L'autore conviviale ideale è un attore di mediazione fra il lettore e l'immenso patrimonio della cultura (in particolare scientifica), che si occupa di tradurre in maniera efficace. L'autore conviviale è una soggettività collettiva generata dal piacere della ricerca: è nel suo specifico interesse rendere il lettore più autonomo, più capace di capire e interagire con gli argomenti che ritiene interessanti. Qualche lettore potrebbe anche prendere sul serio l'invito a dedicarsi alla ricerca, a una ricerca importante per lui, coinvolgendo altre persone affini e contribuendo così a replicare ancora una volta l'avventura della ricerca.

L'obiezione più frequente all'idea di una ricerca scientifica amatoriale riguarda la sostanziale impossibilità di competere con le attrezzature a disposizione della ricerca scientifica ufficiale. Eppure gran parte della storia della ricerca scientifica è stata compiuta da persone mosse dal desiderio di comprendere, dalla fame di immaginazione, da non-specialisti, dilettanti appassionati. Ammesso e non concesso che oggi invece la ricerca scientifica si possa condurre solamente nei laboratori miliardari, di cui il CERN di Ginevra con il suo gigantesco e costosissimo acceleratore di particelle è l'ultima incarnazione, rimane pur sempre aperta la questione più rilevante.

Nell'era di internet sono facilmente accessibili una quantità straordinaria di conoscenze specialistiche. Il problema è come connetterle e tradurle, in un percorso ricco di senso, per un pubblico ben più vasto della ristretta cerchia accademica.

Come rendere pubblicamente comprensibili i risultati di quella scienza ufficiale, troppo spesso al servizio della religione del Progresso, e sovvertirne gli effetti tecnocratici? È possibile far leva su quello stesso piacere per il gioco che muove la ricerca appassionata per aumentare la capacità di giudizio e l'autonomia delle persone? Come possiamo immaginare lo sviluppo di comunità per la ricerca amatoriale? Sullo sfondo, rimane la questione del *medium*, che è il mezzo-libro: nel vorticare della Rete tra wiki, blog e social network, qual è il destino della cultura libresca in cui la ricerca scientifica è nata? Discuteremo le possibilità e i limiti delle scritture conviviali nel prossimo capitolo.

V – Il convivio tecnologico

Ripercorriamo brevemente le tappe del nostro percorso di ricerca. La scrittura è un'attività della solitudine; per spezzarla, ci siamo rivolti al convivio surrealista dei *cadavres exquis*. Una pratica di emersione dell'inconscio, ma anche un gioco per dileggiare l'autorialità poetica e renderla alla portata di tutti. Dopo una lunga panoramica sul gioco, competitivo e collaborativo, ci siamo trovati a discutere criticamente il sistema dell'*expertise* nella comunicazione scientifica. Nel quadro lavorativo della ricerca è quasi impossibile trasmettere a un pubblico vasto la passione per la conoscenza. Attraverso l'esperienza del CAE abbiamo evidenziato i legami fra scrittura collaborativa e media tattici, per promuovere l'autogestione delle tecnologie e una crescente autonomia nell'utilizzo dei saperi specialistici. Infine, grazie a Ippolita, abbiamo cercato di capire come, in assenza di un collettivo affiatato già costituito, sia possibile coagulare gli interessi individuali intorno a un oggetto di ricerca. Le istanze individuali si mettono in gioco in un percorso di ricerca, che si rivela esperienza di costruzione di una nuova soggettività collettiva.

Per evitare ripiegamenti identitari, specie nelle forme deleterie dei flussi incontrollati di autocoscienza e degli psicodrammi di gruppo non programmati, abbiamo utilizzato il confronto con il pubblico, l'esterno, l'Altro, il referente assente. Il pubblico è limite, orizzonte e obiettivo della scrittura collaborativa. La collaborazione mira a creare un immaginario conviviale, una scrittura conviviale quale strumento per migliorare, condividere e stratificare le competenze individuali nell'ambito della comunità scrivente, fino a tracciare una più ampia rete sociale di gruppi affini. Il gran numero di approcci teorici differenti che abbiamo utilizzato non sono sfoggio di erudizione, ma al contrario elemento tattico basilare per ridistribuire le competenze e tracciare un'identità autoriale in divenire. Chi scrive è prima di tutto un lettore che impara, e scrivendo impara a leggere meglio perché si confronta con la comunità scrivente. Così l'*auctor* è colui che «fa crescere», e contemporaneamente cresce, perché il desiderio di imparare è la leva essenziale della ricerca, e il piacere di condividere la molla della convivialità.

La cultura libresca nell'era digitale

I più tecnofili obietteranno che il successo dei *social network* su internet è un fenomeno ben più popolare e interessante, che comprende una varietà enorme di scritture collaborative. La massa delle discussioni della blogosfera è in continua espansione; i mondi delle chat s'intrecciano con le piattaforme di microblogging e ibridano messaggistica istantanea, SMS, blog. Il *tagging*, (etichettatura delle risorse) specie nei network sociali come FaceBook, rende sostanzialmente obsoleti i concetti di spazio pubblico e spazio privato nell'esperienza quotidiana di centinaia di milioni di persone. Si ascrive con un *tag* l'esistenza di un oggetto (immagine, audio, testo...) a

una categoria, in uno spazio a cui molte persone possono accedere (se non chiunque come nei blog)[174]. Una massa enorme di potenziali collaboratori, mescolati in uno spazio ibrido in divenire, non certo pochi e sparuti gruppi di scrittura. Questi fenomeni nel loro complesso delineano, secondo molti osservatori, un'autorialità collettiva, incarnazione dell'agognata Intelligenza Collettiva. La condivisione delle conoscenze dal basso esiste già, senza scomodare né i surrealisti né tanto meno la ricerca scientifica.

Affronteremo queste obiezioni procedendo come abbiamo fatto finora, con gli occhi fissi sugli attori, privilegiando l'analisi degli strumenti tecnologici. La storia tecnologica della scrittura, da sempre più attenta all'invenzione della stampa che alla messa a punto del libro da leggere, è ancora tutta da scrivere. La questione del destino della galassia Gutemberg, o meglio ancora della galassia libresca, rimane però centrale. Ammesso che la Rete di Internet sia il luogo privilegiato per l'emersione di nuove autorialità, che ne è dell'attore che ci ha permesso di conoscere gli autori, che ha oggettivato il loro pensiero negli ultimi ottocento anni, ovvero il libro? L'oggetto libro ha ancora una sua dignità oppure è stato surclassato dalle tecnologie digitali?

Per capirlo, dobbiamo occuparci del lettore prima che dell'autore. Abbiamo già avuto modo di constatare, fin dal gioco dei *cadavres* surrealisti, quanto la storia della lettura sia strettamente intrecciata con la storia della scrittura. I testi intessono la relazione fra lettura e scrittura. La cultura del libro come testo è una storia che risale al Medioevo, quando nei monasteri il libro diventa oggetto di lettura, prima collettiva e poi individuale. Solo allora può nascere l'autore come lo conosciamo noi, cioè l'autore che scrive per un pubblico. Prima, esistevano solamente l'autore divino delle Scritture, o gli autori da glossare della Patristica e della Scolastica, o ancora gli autori pagani da tradurre, trascrivere e giustificare alla luce delle sacre scritture.

Una serie di tecniche scribali molto semplici (invenzione della pagina da sfogliare al posto della pergamena da srotolare, distinzione chiara fra le parole scritte dall'autore e le parole scritte dai commentatori, ecc.) viene messa a punto intorno al 1150. Insieme al lettore del testo nasce allora l'autore del libro come testo. Piano piano il testo comincia a staccarsi dall'oggetto fisico: è ora possibile visualizzare le parole e i discorsi e pensarli separati da quello specifico libro, trasportabili altrove. La storia della tecnologia, anche nel caso del libro, è una storia di virtualizzazione[175]. Tre secoli

---

[174] Pare che gli utenti, a prescindere dalla differente complessità dei rispettivi processi cognitivi e dalla natura intrinsecamente non coordinata dell'attività di *tagging,* seguano schemi molto semplici. Tali schemi sono descrivibili tramite algoritmi in grado di rendere conto dell'emergenza di semiotiche collaborative nell'ambito del *tagging.* Soprattutto, si scopre che la presunta libertà di assegnare un *tag* è pesantemente influenzata dall'età della risorsa stessa e dal comportamento degli altri utenti, che costituiscono in un certo senso la «memoria» del sistema stesso. In breve, se una risorsa è stata etichettata una volta come «interessante», la probabilità che venga nuovamente taggata così cresce. Questa omologazione di fatto del comportamento degli utenti sarebbe da tener presente anche nelle dinamiche di *collaborative filtering* per la catalogazione e condivisione delle risorse online. Si veda ad esempio Ciro Cattuto, Vittorio Loreto, and Luciano Pietronero, « Semiotic dynamics and collaborative tagging », *PNAS* January 30, 2007 vol. 104 no. 5 1461–1464 http://www.pnas.org/content/104/5/1461.full.pdf+html.

[175] In questo concordiamo con la classica impostazione di Pierre Lèvy, *Il Virtuale*, Cortina, Milano, 1996. Lèvy scorge nella vicenda dell'ominazione una storia di virtualizzazione, cioè la capacità di

dopo, l'invenzione della stampa meccanica sposta la fatica della riproduzione dalla penna dei copisti al carattere mobile delle botteghe umanistiche e delle officine rinascimentali. La scrittura è sempre più facile, e così la lettura[176]. Un balzo di altri cinque secoli e arriviamo a oggi: gli autori sono sempre più numerosi, ma da tempo ormai i lettori scarseggiano. O meglio: non ci sono mai stati così tanti lettori altamente alfabetizzati, ma di fatto il libro non è più il solo strumento di trasmissione della conoscenza. I lettori oggi leggono più attraverso gli schermi che mediante libri[177].

La facilità di diffusione è senz'altro un argomento a favore del digitale. Immaginiamo di essere autori in cerca di visibilità per le nostre ricerche. Il network

---

affrontare con l'immaginazione le sfide dell'esistere. L'idea di martello è la virtualizzazione dell'atto di martellare, suscettibile di sempre nuove realizzazioni tecnologiche. Tuttavia Lèvy si dedica ormai da parecchi anni a tessere gli elogi dell'Intelligenza Collettiva (o Connettiva che dir si voglia), una rivisitazione in salsa tecnomistica delle visioni panteistiche del gesuita Teilhard de Chardin a proposito della noosfera. Gli individui concreti non trovano alcuno spazio in questi mondi.

[176] Riportiamo un lungo estratto da Ivan Illich, *Nella vigna del testo*, Cortina, Milano, 1994: **Dal libro al testo :** Sul finire del XII secolo il libro si carica di un simbolismo che conserverà sino ai nostri tempi. Diventa il simbolo di un tipo d'oggetto senza precedenti, visibile ma intangibile, che chiamerò il testo libresco. Nella lunga storia sociale dell'alfabeto, l'impatto di questo sviluppo può essere paragonato solo a due altri eventi: l'introduzione delta scrittura totalmente fonetica, intorno al 770 a.C., che fece del greco una lingua sulla quale il parlante poteva riflettere e la diffusione della stampa nel secolo xv, che fece del testo la potente matrice di una nuova concezione del mondo, letteraria e scientifica. Lo storico della tecnologia che s'interessi dell'effetto simbolico delta tecnica più che del suo effetto strumentale deliberato, nello studiare la tecnologia dell'alfabeto de- ve stare attento a distinguere tra le tecniche manuali che intorno al 1150 creano il testo in quanto oggetto, e le tecniche meccaniche che intorno al 1460 reificano tale oggetto sotto forma di stampato. Tenendo presente questo, si vede chiaramente che un insieme modestissimo di tecniche scribali, applicate in maniera molto sofisticata, determinò nella mentalità della cultura europea un tipo di cambiamento che è altra cosa rispetto al passaggio dalla scrittura alla stampa. La storia del testo come oggetto per eccellenza nel corso dei secoli successivi esige una distinzione chiara tra questi due momenti iniziali. La pagina divenne un testo libresco, quest'ultimo modellò la mentalità scolastica, e il rapporto testo-mente fu per la cultura della stampa un fondamento altrettanto necessario quanto la trascrizione alfabetica lo era stata per la cultura letteraria e filosofica nella Grecia antica. È questo un punto di vista che non è stato ancora sostenuto; non c'è un libro né un articolo di qualche ampiezza che tratti ex professo l'ipotesi che sia stata una rivoluzione scribale a creare l'oggetto che, tre secoli dopo, sarebbe stato consegnato alla stampa. Questo mio saggio intende rimediare alla lacuna. Se il mio modo di vedere e, nella sostanza, corretto, ne conseguono varie cose. La materializzazione dell'astrazione nella forma del testo libresco si può considerare la metafora-chiave latente che conferisce un'unità allo spazio mentale di questo lungo periodo, che potremmo chiamare anche «epoca dell'Università» o «epoca della letteratura libresca». Con l'invenzione e la diffusione della stampa, questa èra del libro -iniziata nel tredicesimo secolo con la creazione del testo libresco- assume una serie di caratteristiche aggiuntive che fanno del testo libresco, inteso come metafora-base, un possibile elemento determinante di una nuova visione del mondo. Si tratta di un'unica èra, in due parti principali: nella prima il libro è fatto da scribi che scrivono a mano, nella seconda è il risultato della riproduzione meccanica di un prototipo composto manualmente.

[177] Alcuni tecnoentusiasti come Kevin Kelly si spingono a decantare le lodi dell'(an)alfabetismo iconico, la vittoria delle immagini sulle lettere, si veda Kevin Kelly, «Becoming a screen literate», *New York Times Magazine*, http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-future-t.html?

Slideshare[178] permette la pubblicazione e condivisione gratuita di diapositive (*slide*) e presentazioni in genere; è integrato con *Twitter (*microblogging), perciò non appena ho caricato la mia ultima ricerca posso comunicarlo via SMS a tutti i miei contatti, e la notizia comparirà anche sul mio eventuale blog. Il sistema è integrato anche con *Linkedin,* network per la presentazione del proprio *curriculum* professionale. I *curricula* digitali si aggiornano in maniera semiautomatica. Il lettore s'imbatte facilmente in presentazioni viste decine e perfino centinaia di migliaia di volte[179]. L'investimento per un libro è molto superiore a quello necessario per delle slide, e con un saggio, per quanto divulgativo, è assolutamente improbabile raggiungere decine o centinaia di migliaia di lettori. Certo, questa diffusione capillare e pervasiva avviene necessariamente a discapito della profondità della ricerca, che, adeguandosi a metodi comunicativi «smart & cool», assomiglia sempre più a una sorta di pubblicità. Segno che il mezzo è ancora una volta il messaggio, come diceva MacLuhan? Chiunque può diventare autore con qualche click?

Questa prospettiva può sembrare orribile agli innamorati della cultura libresca. La mia formazione è libresca, mi piacciono i libri come oggetti con cui dialogo e che intessono il dialogo fra autori e lettori. Mi piacciono i libri ben costruiti, ben scritti e ben fatti. Nella mia prospettiva, chi scrive è un artigiano che fabbrica testi, e quindi libri. La scrittura a più mani prevede la creazione di un soggetto collettivo, futuro autore del testo che si va scrivendo. Chi legge è colui che vivifica il testo, gli dà corpo percorrendolo nell'atto di leggere. Capisco perfettamente Ivan Illich quando afferma che il libro ha smesso di essere una metafora fondamentale per leggere il nostro tempo. Lo è stato a lungo fin dal Medioevo, attraverso l'età moderna (si pensi al «libro della natura» galileiano), forse fino alla metà del secolo XX, ma oggi non lo è più. Le metafore della ricerca biologica sono rivelatrici: il DNA non è il «libro della vita», ma il «codice della vita». Si rientra, insensibilmente ma decisamente, in una dimensione sacra, o pseudo-sacrale, in cui la realtà (non solo biologica) dev'essere decodificata prima che interpretata, e sono necessari molti passaggi e strumenti specialistici rispetto alla presa diretta di responsabilità del lettore nei confronti del testo.

Illich lo constata senza clamore, evitando facili lamentazioni sullo strapotere della TV: «L'immagine con relativa didascalia, il fumetto, la tabella, il riquadro, il grafico, la foto, gli schermi e l'integrazione con gli altri media esigono dall'utente un genere di abitudini del tutto opposte a quelle coltivate nei modi di lettura scolastici»[180] (dove con

---

_r=2&scp=6&sq=KEVIN%20KELLY&st=cse (tr. it. «Scemo chi legge», *Internazionale*). Kelly dimentica che storicamente le tecnologie si sovrappongono le une alle altre, non si sostituiscono. Così come la radio non ha distrutto i giornali, né la TV ha annientato la radio (né l'automobile ha distrutto la bicicletta), nemmeno l'internet-delle-immagini prenderà completamente il posto dei libri.

[178] Http://www.slideshare.net

[179] Sul tema dei social network, ad esempio, troviamo: *Social Media and marketing: Evolution or Revolution?*, 45 slides viste oltre 165mila volte, http://www.slideshare.net/wah17/social-media-35304; *Social Media is...*, 38 slides viste oltre 33mila volte, http://www.slideshare.net/leewhite/social-media-is. In molti casi, la confusione fra esposizione di una ricerca e pubblicità è notevole.

[180] Ivan Illich, *Nella vigna del testo*, op. cit., p. 36.

scolastici s'intende tipici della Scolastica medievale, non della scuola). Il mutamento in corso è «la dissoluzione della tecnica alfabetica nel miasma della comunicazione»[181]. Per molti il libro è diventato solo una metafora della comunicazione. Oggetto acquistabile, vendibile, computabile, macerabile, il libro è mero supporto. Tuttavia la massa della cultura si trova ancora conservata nei libri. E il libro conserva tuttora un valore simbolico enorme, che le periferiche informatiche (computer compreso) sono ancora lungi dall'acquisire: bruciare libri ha un preciso significato politico, mentre distruggere schermi LCD o al plasma non sembra altrettanto terribile.

L'istituzione immaginaria della società digitale prosegue a larghe falcate e, ancora una volta, la percezione individuale proietta una sensazione di inevitabilità nell'affermazione delle nuovi media come portatori di novità sociali ineluttabili, dati incontrovertibili di Progresso. Grazie alla sottile ma solida pellicola tecnologica dei nuovi media, la falsa ineluttabilità dell'istituzione si ammanta del mito della tecnoscienza. È la scienza occidentale a rendere possibile il nuovo dominio mediatico. La cultura libresca e la cultura digitale divergono a una velocità impressionante. Oggi siamo confrontati a questo enorme problema di incomunicabilità dovuto all'incapacità di tradurre quella cultura del libro come testo, umanistica ma anche scientifica, nelle forme dei nuovi media.

Di fatto, in molti casi ciò non è possibile, e nemmeno auspicabile[182]. Internet è fitta di collegamenti e rimandi, ma non è un *textum*. Adottare un *medium* implica l'uso di linguaggi differenti, specifici di quel mezzo di comunicazione. Non tutto si può scrivere con ogni linguaggio perché ogni linguaggio ha una sua finalità. In altre parole, secondo l'approccio seguito finora, ogni linguaggio è un mezzo che cerca di giustificare il fine del testo che compone. Non è un supporto neutro per la fantomatica informazione che passa da una parte all'altra. Si possono anche inviare le terzine di Dante via SMS: dopotutto tre endecasillabi sono mediamente poco più di un centinaio di caratteri. Ma ciò non significa tradurre la Divina Commedia per i nuovi media: significa semplicemente spezzettarla in unità perlopiù prive di significato, scritte in una lingua incomprensibile per i fruitori (non più lettori) di quei brevi messaggi.

La soluzione non può essere quella di ricopiare la cultura libresca su internet, così com'è, perché al di là degli slogan a effetto, un *medium* che non sia un banale intermediario modifica radicalmente una comunicazione, ne compie una traduzione nei linguaggi che gli sono propri. Abbiamo anche sostenuto con forza che i mezzi espressivi giustificano un certo fine comunicativo. Il nostro fine è promuovere l'autonomia individuale e aprire spiragli di autoformazione attraverso pratiche di scrittura collaborativa. Questo può essere un appiglio per usare i mezzi digitali, perché i nuovi media sono un elemento di rottura anche nel panorama formativo.

Cambiano le dinamiche di apprendimento strutturato, fino alla nascita di nuovi

---

[181] *Ibidem,* p. 38.

[182] In ambito informatico è facile formulare esempi chiari: il linguaggio C è stato ideato per scrivere a medio livello sistemi operativi, php è stato fatto per il web, l'assembly e stato scritto perché era un po' più semplice del linguaggio macchina in codice binario. È possibile scrivere un browser web in assembly, ma quel linguaggio è progettato per un fine diverso.

ambienti formativi ipermediali, e, soprattutto, di una generazione cosiddetta *digital native*, cioè nata con le tecnologie digitali[183]. La rete ha diffuso pratiche e modelli cognitivi reticolari, non-lineari. Se consideriamo le scuole dove i nativi digitali dovrebbero formarsi, constatiamo il passaggio da una modalità di apprendimento «gutemberghiana», cioè lineare, basata sul libro, a una modalità «distrattentiva», di distrazione-attenzione (mandare SMS con un occhio alla lezione e un orecchio alla cuffia), *multitasking,* parcellizzata e nonlineare, cooperativa, che procede per tentativi ed errori. I *digital native* non hanno bisogno di manuali: provano a giocare con i manufatti tecnologici e imparano così a usarli, dal cellulare al computer. Usano i servizi di social networking, il sedicente web 2.0 (Flickr, Youtube, Myspace, Couchsurfing, Second Life, ecc.), per condividere foto, video, *bookmarks*, gusti musicali, il divano di casa. Insomma, hanno molto da insegnarci... forse.

La scuola come paradigma: imparare è analogico o digitale?

Tradizionalmente, il luogo dell'apprendimento è la scuola. È quindi utile cercare di capire cosa succede nelle scuole, se vogliamo abbozzare scenari di autoformazione tecnologica ad ampio raggio attraverso tecniche complesse come la scrittura collaborativa[184].

Per quanto enorme sia il divario fra gli studenti *iPod-addicted* di oggi e i nostri nonni o genitori che imparavano a bacchettate, ma anche rispetto a noi, formati a suon di lezioni frontali, siamo sicuri che questi *digital native* siano davvero diversi da noi? Forse non così tanto, se pensiamo che in fondo l'obiettivo non esplicitamente dichiarato della scuola è formare (cioè «dare una forma») cittadini adatti alla società ovvero, stante l'ossessione economicista, consumatori adatti ai livelli di consumo socialmente richiesti. La missione implicita dell'istituzione scolastica è quella di formare consumatori più o meno evoluti prima che persone autonome[185].

Molti studiosi e operatori del campo sostengono con ogni ragione che la scuola deve cambiare radicalmente. Ad esempio, dev'essere progettata a misura di studente, come uno spazio cooperativo modulare, nel quale il docente impara mentre insegna e il discente spiega mentre entrambi esplorano e creano insieme un territorio condiviso.

---

[183] Per una rapida panoramica, si veda la ricerca *Snack Culture. La dieta mediale degli studenti universitari*, http://www.lisp.formazione.unimib.it/numediabios/wp-content/uploads/2008/10/snack_culture.pdf

[184] Sicuramente l'istituzione scolastica ha una responsabilità enorme nelle dinamiche di iniqua distribuzione dei saperi. Dietro un adulto che si accosta con diffidenza a tematiche impegnative, magari ritenendosi incapace di comprendere la scienza, al punto di subire le tecnologie digitali come nemesi generazionale, si nasconde spesso un bambino cresciuto in un'istituzione scolastica autoritaria e inefficace. Invece di coltivare le differenze e insegnare la cooperazione, la scuola non di rado inculca la competitività, smorza gli entusiasmi, premia l'omologazione.

[185] Da sempre la scuola pubblica statale è la leva fondamentale per la costruzione della cittadinanza. Gli Stati nazione hanno usato la scuola pubblica per creare consenso e diffondere un determinato modello sociale. Negli USA il processo di penetrazione del mercato consumistico nella scuola è molto più avanzato rispetto all'Europa, tuttavia la direzione sembra proprio quella di delegare l'istruzione ad aziende private che, comprensibilmente, hanno quale principale interesse la vendita dei loro prodotti.

Nei suoi tratti base, l'immaginaria scuola *hi-tech* del futuro non differisce molto dal convivio tecnologico che abbiamo delineato.

Con la differenza fondamentale che la scrittura collaborativa utilizza la tecnologia come *pretesto* (letteralmente: ciò che sta prima del testo) e come *infratesto*, cioè come ordito che s'intreccia e sostiene la trama della collaborazione. Si collabora per mettere a fuoco i cambiamenti che si verificano nel percorso di ricerca, percorso formativo in quanto forma nuove competenze ma anche nuove identità individuali e collettive. Il punto di vista dell'artefatto tecnologico è un luogo privilegiato per tagliare trasversalmente la faglia dell'istituzione immaginaria della società e comprendere che tutto può essere cambiato proprio perché tutto ciò che riguarda il vivere specifico dell'essere umano è creazione deliberata di cultura, non necessità naturale[186].

L'accento sui *digital native*, invece, tende a sottolineare il ruolo implicitamente formativo della tecnologia digitale, che performa un nuovo spazio mentale e fisico, di interattività spinta e continua. L'interattività non è però la panacea, anzi, può giungere a soffocare la riflessività, bombardando con flussi ingestibili individui impreparati. Inoltre non c'è bisogno di ambienti ipermediali né di tecnologie avveniristiche per immaginare spazi simili. Molte proposte rivoluzionarie, quasi del tutto inascoltate, sono state avanzate oltre quarant'anni fa, senza alcuna relazione con le tecnologie digitali[187].

Ad ogni modo, rimanendo per un attimo confinati all'apprendimento istituzionale, come si possono rendere le scuole ambienti fluidi e aperti? Si propone quasi sempre di rendere computer, videoproiettori, ecc. il più possibile invisibili, in modo che risultino «naturali» proprio come la lavagna e i banchi nell'ambiente-classe, al fine di non rivestire la tecnologia di un'aura mistica[188]. L'obiettivo è più che condivisibile, ma il metodo no. La cultura cooperativa degli hacker ci insegna che «fare propria» la tecnologia significa «smontare» le macchine (a livello sia hardware che software), capirne il funzionamento, rimontarle e riassemblarle per rispondere al proprio desiderio cognitivo. Non è necessario dissimulare le macchine, al contrario: è fondamentale rimarcare in ogni momento che le macchine modificano il nostro spazio cognitivo, in quanto sono strumenti complessi che tutti noi dobbiamo imparare a gestire.

L'autonomia nella cultura libresca era saper leggere e, avendo qualcosa da dire,

---

[186] Si veda, per un uso della storia della tecnologia quale storia del sociale, Bruno Latour, *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, Elèuthera, Milano, 1994.

[187] Nel 1970 usciva *Descolarizzare la società* di Ivan Illich, una critica radicale e definitiva dell'istituzione scolastica, caratterizzata dal rapporto autoritario docente-discente, come unica risposta legittima ai bisogni formativi. Infatti, costringere gli allievi seduti nei banchi molte ore al giorno per molti anni della loro vita, è il miglior modo per omologare le menti attraverso l'irreggimentazione dei corpi, marginalizzando come «devianti» quelli che non si adeguano al regime scolastico. O bollandoli come «iperattivi» da sedare per via farmacologica! I suggerimenti odierni degli operatori più avveduti, non a caso, non sono lontani dalle indicazioni di Illich: classi proattive, ambienti fluidi, rapporti orizzontali, gerarchie mobili. Si veda Ivan Illich, *Descolarizzare la società*, Bruno Mondadori, Milano, 1983. Free download http://www.altraofficina.it/IvanIllich/Libri/Descolarizzare/descolarizzare.htm

[188] Si veda ad esempio l'articolata analisi contenuta in Paolo Ferri, *La scuola digitale*, Bruno Mondadori, Milano, 2008, a cui faremo riferimento anche nel prosieguo del paragrafo.

saper scrivere; l'autonomia nelle reti digitali è saper manipolare consapevolmente le macchine meccaniche, mezzi per giustificare determinati fini comunicativi. Queste macchine eteropoietiche sono altrettanti attori di mediazione fra l'individuo e l'istituzione sociale-comunitaria nella relazione con il mondo. Ma devono rimanere radicalmente altre per svolgere la loro funzione di apertura sul mondo.

In questo senso, l'enorme sforzo da parte dei formatori dell'era digitale nella costruzione di LO (*Learning Objects*) il più possibile conclusi e parcellizzati, adatti a essere digeriti da classi «distrattente», potrebbe rivelarsi nocivo più che inutile. Il problema fondamentale chiaramente è la mancanza di storicizzazione. Infatti, se tutto è raggiungibile qui e ora attraverso le reti, che i *digital native* usano molto meglio dei docenti, se non c'è differenza qualitativa tra chattare con gli amici via cellulare e chattare con il *coach* della classe virtuale che spiega la lezione, diventa quasi impossibile stratificare conoscenze. Queste attività sono talmente routinarie che non costano nulla, dunque diventa inutile ricordare e organizzare le proprie conoscenze: i supporti digitali rendono le informazioni sempre disponibili, a portata di click.

Lo strumento digitale diventa stampella necessaria di un sapere completamente esterno, del quale si diventa meri recettori, intermediari e depositari del tutto intercambiabili, che non modificano il sapere stesso. Lo strumento è ostensivo, rappresentativo rispetto all'esterno e cessa quindi di funzionare come mezzo per esprimere adeguatamente le proprie competenze in un ambito pubblico. Lo strumento, direbbe Illich, supera la soglia di inutilità e diventa dannoso. Come riconvertire lo strumento in senso conviviale?

Una via di fuga potrebbe essere proprio quella della fatica che l'espressione implica. Il problema è che lo sforzo richiesto per imparare è praticamente nullo, perché assistere a una lezione non è diverso che stare davanti al proprio PC di casa! Non voglio fare l'elogio della versione di greco, del rompicapo di matematica o dei tomi da migliaia di pagine, ma sottolineare che la fatica nell'apprendimento è essenziale per sviluppare un sapere riflessivo (base per ogni possibile espressione non istintuale o meccanica), una memoria capace di accostamenti imprevedibili e dunque di creatività, insomma per sviluppare autonomia.

Abbiamo visto infatti che l'acquisizione effettiva di una nuova competenza avviene quando si tende a saturare la Zona di Sviluppo Prossimale a partire dalla Zona di Sviluppo Attuale. Numerosi studi valorizzano inoltre l'importanza di evitare un apprendimento atono, derivante dalla ripetizione di concetti secondo la logica dei piccoli passi, e premono invece per un aumento graduale ma significativo della *dissonanza cognitiva*[189], che si genera quando siamo immersi in un ambiente cognitivo

---

[189] Secondo la teoria della *dissonanza cognitiva* (Leòn Festinger, 1957), un individuo mira normalmente alla coerenza con se stesso. Quando i pensieri, le emozioni o il comportamento sono in conflitto tra loro l'individuo prova disagio e tende a eliminare quelli in contraddizione. In altri termini ogni persona può tollerare soltanto un certo numero di discrepanze nella sua identità, cercando di ridurre le cognizioni dissonanti e rafforzare quelle consonanti. Un individuo che possiede idee o comportamenti tra loro coerenti si trova in una situazione emotiva soddisfacente detta *consonanza cognitiva*. A contatto con nuove idee, questo stato di quiete può essere utilmente messo in discussione da una pedagogia che spinge le persone a modificare il proprio mondo cognitivo per minimizzare la dissonanza. Il disagio viene riassorbito nella sfida piacevole del gioco

ricco di possibilità ma che richiede un notevole grado di concentrazione. Ancora una volta, imparare è un gioco, ma un gioco molto più impegnativo di qualsiasi lavoro!

L'esperienza di Ippolita nell'elaborazione di un sistema di scrittura collaborativo *ad hoc* mostra che ogni momento può essere carico di stimoli cognitivi, insomma formativo, soprattutto quando gli ambienti sono saturi di tecnologia, esplicita e fortemente dissonante rispetto alle modalità «naturali» (perché ormai introiettate) di relazione e apprendimento. Del resto, come ci ricorda Humberto Maturana[190], una caratteristica fondamentale degli esseri viventi è quella di essere sempre immersi in processi di cognizione e apprendimento. La maggiore esperienza degli insegnanti, ma a questo punto anche degli autori, dei ricercatori, dei divulgatore e in genere di chi «prende la parola», deve rivelarsi nella loro capacità di gestire consapevolmente emozioni e linguaggio nel processo formativo.

Il ruolo non solo dei docenti, ma anche e soprattutto degli esploratori della Rete, e di tutti coloro che si mettono a scrivere insieme per costruire una propria voce collettiva in grado di parlare a un pubblico, dev'essere quello di ri-mediare i contenuti formativi. Ma non attraverso la costruzione di LO assimilabili come pappa pronta per le classi multimediali o per le masse tecnofile della Rete[191]!

Cambiare radicalmente lo spazio fisico dell'apprendimento, cioè riprogettare o ristrutturare le classi, è molto costoso. Questo pare un nodo davvero insormontabile per una scuola che ha sempre meno fondi. Ma forse non è così essenziale. Gli studi mostrano che «conta di più poter disporre delle tecnologie a casa»[192] che non a scuola. A scuola, conta di più la socialità.

Lo stesso, a maggior ragione, vale in Rete e vale al di fuori dell'apprendimento scolastico strutturati. Il *network* senza le persone non vale nulla, le macchine meccaniche eteropoietiche senza le macchine autopoietiche sono prive di interesse. Le reti sociali online devono riuscire a sviluppare una socialità sostenibile.

E poi il metodo hacker è sostanzialmente indipendente dalla tecnologia utilizzata. È una questione di attitudine, non di macchine all'avanguardia. Gli hacker del MIT negli anni Cinquanta hanno dato il via alla rivoluzione digitale giocando con plastici ferroviari, sporcandosi le mani con valvole e andando a scovare i *bug* (insetti veri, scarafaggi assai fisici!) annidati fra i *relais*. Torniamo un attimo agli insegnanti: ri-mediare i contenuti formativi significa allora cogliere gli spunti contenuti nella realtà fisica e psicologica delle classi reali, e promuovere un uso attivo e consapevole delle tecnologie[193].

---

dell'apprendimento e diventa una forte motivazione al cambiamento personale.

[190] Humberto Maturana, *Emozioni e linguaggio in educazione e politica*, Elèuthera, Milano, 2006. Free download http://www.sectormatematica.cl/pedagogia/19%20Humberto%20Maturana%20-%20Emociones%20y%20Lenguaje%20en%20Educacion%20y%20Politica.pdf

[191] Un esempio banale: invece di spiegare con diapositive power point come funziona il metodo scientifico, si potrebbe smontare un computer insieme agli studenti e provare a capirne il funzionamento. Allora le macchine sarebbero tutto fuorché simulacri circondati da un alone mistico.

[192] Paolo Ferri, *op. cit.*, op. cit, p. 54 (si vedano i risultati dell'indagine OCSE-PISA, 2003-2006).

[193] Perché affaticarsi a organizzare complicati workshop per spiegare a ragazzi distratti dai loro cellulari come funziona lo *streaming* audio, quando basterebbe forse un microfono attaccato a un

Gli autori collaborativi che scrivono insieme di argomenti non banali si assumono lo stesso compito di rimediazione, ma nei confronti della società tutta. Il digitale non fa eccezione, anzi la dinamica scolastica si adatta benissimo alla Rete, e non solo metaforicamente. Il tempo online tende da sempre a confondere il gioco e l'*entertainment* con il lavoro e la produttività. Gli studenti di oggi sono i lavoratori, produttori e consumatori di domani[194]. In Rete, la differenza fra produttori e consumatori di contenuti è minima. Tutto il fenomeno del web 2.0 è di fatto una colossale corsa ad accaparrarsi i servigi gratuiti dell'agiato e creativo popolo dei *prosumer*, quei produttori-consumatori che modellano la Rete con la loro attività quotidiana. Web 2.0 significa essenzialmente decentrare la produzione presso gli utenti, chiamati poi ad acquistare prodotti creativi che essi stessi hanno contribuito a modellare in maniera determinante. Una forma estrema di onanismo tecnologico, grazie alla quale il capitalismo colonizza con decisione l'immaginario privato mettendolo al servizio del profitto.

Al di là dell'ossessiva attenzione per il modello di *business*, il concetto di *prosumer* è portabile nel quadro della formazione online. Nel caso tipico di un forum specializzato, stare online significa insegnare agli altri, condividendo le proprie informazioni e le proprie esperienze, mettendo a punto competenze comunicabili. Parallelamente, s'impara in continuazione da quello che gli altri sono disposti a insegnarci. Questo vale per la maggior parte del tempo online. Ma la disponibilità all'ascolto di molte persone non significa che ri-mediare contenuti e presentare la propria personale (collettiva) ricerca sia affare di poco conto. Come la scuola, anche la Rete pullula di interazioni poco significative, trabocca di nulla pneumatico luccicante immerso in un frastornante rumore di fondo. È in questo ambiente che dobbiamo imparare a muoverci e ricreare le condizioni della lettura, presupposto di nuove autorialità collettive, in vista di un convivio tecnologico.

Autori e lettori online fra partecipazione, autopromozione e autosfruttamento

L'attenzione cognitiva online scende in maniera ancora più drastica che a scuola. Il tempo medio di attenzione per una pagina web è dell'ordine di una manciata di secondi. In questo tempo compresso, la maggior parte dei discorsi e degli oggetti che costituiscono la cultura libresca, ivi compresi gli articoli scientifici (un *corpus* specialistico fitto di collegamenti interni), non possono essere compresi. Ciò significa che rimangono alieni per la stragrande maggioranza dei naviganti, soprattutto per ampie fasce di distrattenti sempre più giovani e privi di legami con il passato libresco.

Ma l'abbassamento progressivo della cultura di massa non è causato in maniera

---

PC per scatenare la meraviglia della voce registrata, la mia voce qui e ora? Magari sostituendo l'audio di un documentario *educational* con i commenti degli studenti. Agli insegnanti il compito, difficile ma entusiasmante, di inventare nuove modalità di ri-mediazione, senza predigerire i contenuti, utilizzando le straordinarie potenzialità delle tecnologie digitali. La soddisfazione di imparare ripaga ogni sforzo, il difficile è generare la curiosità che spinge all'apprendimento.

[194] Anzi, il giro d'affari crescente dell'industria dell'enterteinment per i più giovani mostra che il consumatore globale non ha limiti d'età.

diretta dall'uso di strumenti omologanti. L'approfondimento del baratro culturale fra un'èlite produttrice di contenuti professionali e una massa che linka risorse in maniera amatoriale dipende in parte dagli strumenti, ma d'altra parte c'è sempre stato. Sicuramente la Rete continua ad avere un ruolo di primo piano nel rendere disponibili per porzioni sempre più ampie di popolazione ogni genere di contenuti, ma non tutti sono autori, per fortuna!

Ma chi sono i soggetti che popolano le reti sociali online? Fenomeni genericamente definiti collaborativi come Wikipedia o il sistema delle recensioni su Amazon hanno generato grande attenzione per la partecipazione di massa alla produzione di contenuti, che secondo alcuni tecnoentusiasti è una forma di Intelligenza Collettiva.

In maniera grossolana ma non scorretta, possiamo suddividere i commentatori in due macrocategorie opposte. Da una parte, troviamo i sostenitori entusiasti (perlopiù acritici) della collaborazione online.

I più estremisti sono i liberisti dell'estrema destra anarcocapitalista, i *libertarians* all'americana che hanno fiutano l'affare del *crowdsourcing*[195], (da crowd+sourcing), letteralmente «sorgente nella folla», versione deteriore dell'*outsourcing* (esternalizzazione dei servizi, che vengono «pescati» da sorgenti di competenze esterne alle aziende). S'intende che la sorgente (di profitti) proviene dallo sfruttamento di folle non retribuite. Le idee raccogliticce (magari scippate dal *buzz* della Rete stessa) vengono gettate in pasto alla folla della Rete, che provvede a creare gli strumenti di tendenza, determinando la piattaforma più *cool* del momento, o l'accessorio assolutamente irrinunciabile.

I più moderati si limitano a promuovere l'apertura delle Reti come manifestazione di una fantomatica democrazia online, nella quale i cittadini sono più vicini fra loro, ma anche alle Istituzioni e collaborano con esse, magari contribuendo al controllo del territorio attraverso strumenti come Street View di Google[196]. Ormai ogni cittadino è dotato di almeno un microfono-altoparlante facilmente localizzabile, telefono cellulare o *smart-phone* che sia. Presto ognuno si porterà appresso telecamere-fotocamere sempre accese, sempre online. Strumenti favolosi di partecipazione, ma anche contributi essenziali al controllo dal basso, al panottico democratico costruito con tecnologie di delazione e auto-delazione semi-inconsapevole permanente.

La filosofia dell'eccellenza *made in Google* rappresenta probabilmente la posizione più diffusa riguardo ai benefici della partecipazione online. La mentalità del profitto si ammanta di dichiarazioni a favore della «libera espressione degli individui», salvo poi sfruttare quelle «espressioni» per piazzare milioni di pubblicità contestuali, necessarie a vendere luccicanti e inutili prodotti personalizzati.

Google, inseguito a distanza di sicurezza dagli altri colossi del web (Yahoo! e Microsoft) promuove la sua «economia della ricerca»[197] come se fosse una nuova

---

[195] *Crowdsourcing* (crowd + outsourcing) definisce un modello di business nel quale un'azienda o un'istituzione richiede lo sviluppo di un progetto, di un servizio o di un prodotto a un insieme distribuito di persone non organizzate, specie attraverso il web.

[196] Google Street View è un servizio migliorativo di Google Maps che fornisce una panoramica a 360° gradi delle strade, consentendo di vedere parti di varie città del mondo a livello del terreno.

[197] John Battelle, *Google e gli altri. Come hanno trasformato la nostra cultura e riscritto le regole del business*, Cortina, Milano, 2006.

ciberdemocrazia in cui centinaia di milioni di persone possono comunicare direttamente e autorganizzarsi, sottraendosi al controllo statale e istituzionale in genere, attraverso i suoi strumenti tecnologici.

Questo semplicistico messaggio trova il sostegno convinto dei media e degli intellettuali «democratici» di tutto il globo. Secondo questa visione, la natura di Internet sarebbe intrinsecamente democratica, e di una democrazia benefica per tutti. In Rete, non solo gli individui sarebbero spinti a prendere il posto delle istituzioni, ma persino le stesse istituzioni sarebbero migliori. L'entusiasmo tecnocratico si spinge fino al punto di presentare l'informatizzazione della pubblica amministrazione, un processo noto come *e-government*, come una sorta di governo senza ideologie, che chiama in causa direttamente la responsabilità del «cibercittadino».

Questa nuova identità sarebbe finalmente partecipe in prima persona (digitalmente) dell'emersione di un'opinione pubblica diffusa. Come se fosse possibile fare fronte alla crisi delle forme classiche di rappresentanza attraverso una democrazia locale connessa su scala globale.

Di fatto, il sofisticato sistema di profilazione su cui Google e gli altri colossi della ricerca basano il loro *business* (al momento, la pubblicità personalizzata è l'unica fonte di profitto delle varie piattaforme web 2.0) è una vera e propria profilazione dell'immaginario, ultima tappa del processo di colonizzazione capitalistica delle Reti che abbiamo chiamato onanismo tecnologico. Le lacune principali di questo assunto sono dovute a un approccio ideologico alle tecnologie digitali. L'idea è che le tecnologie siano «neutre» per definizione, e che questa presunta neutralità sia sinonimo di bontà, in quanto frutto di una pratica di ricerca scientifica oggettiva, in grado di offrire a ogni individuo ciò che desidera, senza sforzo e in tutta fretta. E invece la ricerca, come ci ricorda l'esperienza del CAE, è l'attività «most time-consuming» che esista!

La complessa mediazione informazionale messa in atto dai pochi punti di accesso alla partecipazione online massiva viene presentata come una membrana trasparente di alta tecnologia, una semplice intermediazione (non un'attività di traduzione), garante delle libere scelte degli utenti/cittadini/consumatori, che usano/votano/comprano immersi nella libera Rete gestita da quegli stessi soggetti fornitori d'accesso (Google, Facebook, eBay, Amazon, ecc.) per il loro bene.

Come sottolinea Ippolita,

> A dispetto di ogni sogno partecipativo, abbagliato dalla favola della ciberdemocrazia ma privo di sostanza concreta, forme realmente autonome di democrazia diretta non si possono realizzare tramite l'accentramento delle informazioni, dei saperi, dei poteri, nelle mani di un'azienda privata (es. Google), né tantomeno di un soggetto pubblico (es. l'Authority per le telecomunicazioni). Nemmeno le punte più avanzate dei movimenti alter-mondialisti sfuggono alla trappola identitaria. Auspicano infatti una ricomposizione dell'identità di classe attraverso una rinnovata centralità del lavoro, in questo caso telematico. Ma rimangono lontani dalla sfera del desiderio individuale anche quando promuovono il *social networking* come soluzione taumaturgica di tutte le frustrazioni personali, in un rito di autoaiuto tecnologico globale[198].

[198] Ippolita, *Luci e Ombre di Google. Passato e futuro dell'industria dei metadati*, Feltrinelli, Milano, 2007, p. 131.

E veniamo ai critici della partecipazione online. Uno degli attacchi più feroci è rappresentato da *The cult of amateur*[199]. Nel pamphlet dell'imprenditore Andrew Keen i blogger sono solo narcisisti digitali, il web partecipativo è composto da una massa di milioni di «scimmie esuberanti», che scorrazzano in una foresta infinita di mediocrità. Google è la versione 2.0 del Grande Fratello orwelliano, e Wikipedia è un'enciclopedia fatta da ignoranti per ignoranti, dominata da un pugno di contributori senza alcuna autorevolezza. Effettivamente, dal momento che il web 2.0 celebra il trionfo del «nobile dilettante» sull'esperto, e siccome gran parte dei motori di ricerca e aggregatori di contenuti si basano sulla popolarità e non sull'affidabilità, la disinformazione e i rumori di fondo proliferano.

Le obiezioni di Keen nei confronti dei servizi di auto-pubblicazione e distribuzione degli aspiranti artisti e scrittori sono certamente elitarie, snobistiche e sgarbate. Tuttavia, mettono a fuoco uno spostamento reale: il crollo di consenso e di presa dei media tradizionali a fronte dell'esplosione degli *user-generated content*, prevalentemente gratuiti.

Anzi, pagati dagli autori, come nel caso dei meccanismi di pubblicazione *on demand*, dove si compra l'onore della pubblicazione per pochi spiccioli. Solo in italiano ne sono spuntati a decine negli ultimi mesi, con decine di migliaia di aspiranti autori[200]. Secondo Keen la «democratizzazione del web», con il suo corollario di rimissaggio, copia & incolla e *mash-up* continuo minaccia non solo la legislazione del copyright (che sarebbe tanto meglio per tutti) ma anche l'idea stessa di proprietà intellettuale e di autorialità. Keen rappresenta il conservatorismo dei professionisti della comunicazione, giornalisti, editori, ecc. che si trovano defraudati del loro ruolo professionale, ma il timore di un'omologazione verso il basso non è campato per aria.

L'autorialità diffusa è una risorsa o una minaccia? Siamo già immersi in un ricco intreccio di discorsi conviviali oppure la banalità dell'autopromozione sta avendo il sopravvento? Al di là delle preoccupazioni di casta, lo scemare del professionismo nella creazione dei contenuti online costituisce un pericolo anche per la salute dei fruitori. Masse di informazioni ininteressanti a buon mercato o a costo zero ammorbano la Rete.

L'abbondanza è senz'altro preferibile alla scarsità, ma è noto che l'enorme disponibilità di cibo di scarsa qualità provoca patologie anche gravi. Il *junk food* inquina i corpi e l'ambiente tanto quanto comunicazioni triviali degenerano il pensiero, cibo per la mente. Per questo anche studiosi più equilibrati di Keen hanno uno sguardo critico, anche se in genere sembrano associare alla maggior partecipazione nella

---

[199] Andrew Keen, *The cult of amateur. How Today's Internet Is Killing Our Culture*, New York, 2007.

[200] Fra i primi, citiamo http://lulu.com , multinazionale della pubblicazione *on demand* presente in ottanta paesi, che può quindi offrire un vasto «mercato parallelo» di autori che si leggono fra loro. Fra gli ultimi, il più notevole è sicuramente l'operazione del Gruppo editoriale l'Espresso, che ha messo in rete http://ilmiolibro.kataweb.it/, con lo slogan «se l'hai scritto, va stampato». A dicembre 2008 dichiarava oltre 25mila utenti e più di 3mila libri acquistabili, ovvero circa il 5% dell'intera produzione libraria annua italiana (circa 45mila titoli all'anno). Stampare 50 copie di un testo da 250 pagine, in brossura, formato 150x230 mm costa poco meno di 500 euro: non molto, per diventare autore...

creazione di contenuti un valore invariabilmente positivo[201]. È il caso di Jacob Nielsen, che individua nel web 2.0 la cosiddetta «disuguaglianza nella partecipazione»[202], basata sulla regola del 1-9-90, ovvero:

- l'1% degli utenti sono autori attivi,
- il 9% degli utenti sono autori occasionali,
- il 90% degli utenti sono lettori e basta.

È quindi possibile identificare tre tipologie di utenti nell'ambito di piattaforme web che prevedono o consentono un'interazione:

1. *Lettori* (*Lurkers*): sono i fruitori passivi, ovvero coloro che utilizzano i contributi del sito senza apportare alcun contributo. Non sono necessariamente lettori occasionali, potrebbero essere anche frequentatori abituali.
2. *Autori occasionali*: sono persone che, oltre a usufruire dei contenuti, hanno talvolta contribuito per integrare o aggiungere qualche informazione o commento.
3. *Autori attivi*: sono i maggiori produttori dei contenuti del sito web, partecipano con una frequenza elevata talvolta investendo anche molto tempo.

Sgombriamo il campo dagli equivoci. La collaborazione richiesta da un progetto di autorialità collaborativa è qualitativamente del tutto diversa dalla collaborazione apportata dagli autori attivi di Wikipedia o dai recensori di Amazon.

La prima differenza fondamentale sta nella scala di grandezza. «Piccolo è bello»[203] significa che dinamiche di autonomia non possono emergere oltre un limitato numero di partecipanti a un progetto. Inevitabilmente, i grandi numeri portano con sé l'emersione di gerarchie fisse, che si fossilizzano in istituzioni ansiose di esercitare e ampliare il loro potere.

Il gruppo dei collaboratori di Wikipedia inizia a comportarsi in maniera censoria, desidera differenziarsi dalla massa degli utenti (invece di costruire creativamente la propria identità). Al suo interno cominciano a manifestarsi logiche egemoniche e di dominio, mentre gli investitori reclamano i propri dividendi, e la favola della partecipazione di massa si rovescia nella costruzione di sofisticate tecnoburocrazie che

---

[201] Non si vede il motivo per cui dovremmo essere tutti cineasti o fotografi con i nostri cellulari evoluti, così come non si capisce perché dovremmo essere tutti capaci di scrivere in maniera ficcante come autori televisivi sul nostro blog personale. In realtà, non si vede nemmeno il motivo per cui dovremmo mettere nella piazza virtuale i nostri affari personali. La corsa all'autorialità degenera così in un'omologazione verso il basso, regolata dai dogmi del *marketing,* a scapito della ricchezza dell'elaborazione.

[202] Jacob Nielsen, *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*, Alertbox, October 9, 2006, http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html

[203] Molto prima che nei lavori di Lewis Mumford sul mito della macchina e di Serge Latouche sulla megamacchina, la classica argomentazione contro le megastrutture come modello di convivenza, estendibile a qualsiasi progetto collettivo, si trova in *Campi, fabbriche, officine*. In questo testo Petr Kropotkin, sul finire del XIX secolo, delinea già le relazioni fra istruzione, competenza tecnologica e autonomia. Si veda in particolare «Piccolo è bello», in Petr Kropotkin, *Scienza e anarchia*, a cura di Giampietro N. Berti, Elèuthera, Milano, 1998, pp. 149-180, free copyleft download http://eleuthera.it/files/materiali/Kropotkin_Scienza_e_anarchia.pdf.

regolano l'accesso.

La logica di Wikipedia, di Amazon e dei *social networks* del web 2.0 in genere è la logica dell'accumulo, dei grandi numeri, della forza delle masse. Pur non essendo *broadcast* come i media tradizionali, aspirano ugualmente all'egemonia. Desiderano conquistare un pubblico più vasto, un consenso più ampio. Pur esaltando la «coda lunga» dei milioni di individui particolari insoddisfatti dalla comunicazione di massa, si comportano come aggregatori interessati alla quantità molto prima che alla qualità.

Se un numero limitato di partecipanti è essenziale per realizzare un convivio, le masse sono condannate alla trivialità, schiacciate fra autopromozione e autosfruttamento? Secondo James Surowiecki, no. In *La saggezza della folla* Surowiecki si sforza di mostrare come un gruppo di persone scelte a caso possegga collettivamente competenze superiori a quelle di una o più persone estremamente intelligenti e preparate. Il concetto di saggezza della folla non implica che un gruppo darà sempre la risposta giusta, ma che in media darà una risposta migliore di quella che potrebbe dare un singolo individuo, ovvero che una folla eterogenea in media sia in grado di prendere decisioni migliori di un esperto.

Abbiamo già evidenziato l'esigenza di mettere in discussione l'*expertise*, e anzi di ritorcere il potere degli esperti contro loro stessi. Seguendo la terminologia di Edgar Morin[204], possiamo considerare la *cultura* come l'insieme delle credenze e dei valori tipici di una particolare comunità. Tecniche, scienze, saperi d'ogni tipo costituiscono invece la *civilizzazione*, ovvero ciò che può essere trasmesso da una comunità all'altra. La frammentazione dei saperi in campi specialistici dominati da esperti genera un indebolimento della percezione globale delle culture come relative a una specifica comunità. Quando la conoscenza tecnica è riservata ai soli esperti specializzati, questi perdono rapidamente la capacità di percepire la responsabilità globale nell'uso dei saperi. Ciascuno si relaziona esclusivamente con il proprio orticello, i propri committenti, i propri interessi di lobby. Parallelamente, i cittadini, le persone comuni, perdono l'accesso alla conoscenza stessa.

Ecco quindi le condizioni per la saggezza collettiva diffusa (corsivi miei):

> *diversità di opinione* (ognuno ha qualche informazione che gli altri non hanno, anche se si tratta semplicemente di una interpretazione stravagante di fatti noti a tutti), *indipendenza* (le opinioni di una persona non sono condizionate da quelle degli altri), *decentramento* (specializzazione) e capacità di sfruttare capacità specifiche e *aggregazione* (esiste un meccanismo capace di trasformare un giudizio personale in una decisione collettiva)[205]

Surowiecki sottolinea l'importanza della diversità (un «valore in sé») e dell'indipendenza, perché le decisioni collettive migliori nascono dal disaccordo e dalla disputa, non dal consenso e dal compromesso. Portando numerosi e convincenti esempi (la costruzione del sistema operativo GNU/Linux, la collaborazione fra laboratori di ricerca di tutto il mondo nella scoperta della SARS, ecc.), l'autore mostra

---

[204] Nell'amplissima opera di Morin, si veda in particolare per la distinzione cultura-civilizzazione in ambito formativo Edgar Morin, *Educare gli educatori. Una riforma del pensiero per la democrazia cognitiva*, EdUP, 2002.

[205] James Surowiecki, *La saggezza della folla*, Fusi Orari, Roma, 2007, p. 32.

che, per quanto possa sembrare paradossale per l'*habitus* mentale della maggioranza guidata da una minoranza rappresentativa, l'intelligenza di un gruppo è migliore se ognuno dei suoi componenti pensa e agisce nel modo più indipendente possibile.

Ma nella scrittura non si tratta solo di prendere decisioni. Nell'atto di scrivere si tratta soprattutto di godersi un percorso di ricerca, di sperimentare il piacere del viaggio, del confronto con l'ignoto, dell'incontro con l'altro. La folla diventa interessante solo quando ci si avvicina e si scoprono le differenze che la compongono, le storie che s'intrecciano per dare luogo a una narrazione collettiva. Viste da lontano, le persone sono numeri in una statistica, puntini ininfluenti[206]. La partecipazione è interessante solo se i singoli individui sono presi in un processo personale di crescita. Come si procede dunque nella ricerca nei mondi digitali? Surowiecki assegna un'importanza eccessiva alle interazioni di mercato, ma ci offre due indicazioni importanti per proseguire:

> La diversità è più importante nei piccoli gruppi e nelle organizzazioni informali che non nei gruppi più ampi, come i mercati o gli elettorati, per un semplice motivo: le dimensioni stesse della maggior parte dei mercati, unite al fatto che chiunque abbia del denaro può entrarci (non c'è bisogno di essere accettati o assunti), garantiscono comunque un certo livello di diversità.[207] [...]

> Dato che nei piccoli gruppi è molto facile controllarsi a vicenda, è meno probabile che qualcuno batta la fiacca o faccia di testa sua. E poiché la ricompensa del gruppo è immediata e direttamente collegata all'impegno di ognuno, i componenti sono fortemente incentivati dare il loro contributo.[...] E dato che il guadagno dipende interamente dal loro impegno, c'è poco spazio per l'errore. L'errore di una sola persona può determinare la rovina di tutto il gruppo.[208]

La questione delle dimensioni è quindi strettamente legata alla questione dell'economia. Una lunga tradizione di pensiero rileva che il progetto dell'economia, letteralmente «regola-norma-legge della casa-ambiente (per estensione, dell'abitare)», è irriducibilmente in contrasto con l'ecologia, il «discorso sulla casa-ambiente-abitare». In parole povere, un discorso che parte dall'economico non può avere come obiettivo il benessere sociale, anche se lo dichiara, perché socialismo ed economia sono discorsi opposti. Eppure non mancano tentativi, spesso fortunati, di cooptazione delle pratiche dell'ecologia sociale nel quadro economicista. Una presunta «nuova tecnologia» in grado di realizzare il benessere diffuso è generalmente un buon viatico per sfruttare le energie disponibili[209].

---

[206] Si veda il discorso sul valore della vita umana nel lungometraggio *Il terzo uomo* (1949) di Carol Reed, nel memorabile dialogo fra Orson Welles e Joseph Cotten, in cima alla ruota panoramica del Prater di Vienna. Dall'alto della ruota, i puntini umani che si agitano in basso non hanno alcun valore, sono perfettamente intercambiabili, e se qualcuno smettesse di muoversi non sarebbe certo un problema.

[207] *Ibidem*, p. 51

[208] *Ibidem*, p. 209

[209] Ottime panoramiche sull'ambiguità tecnologica nel quadro dell'ecologia sociale sono «Due immagini della tecnologia» e «La matrice sociale della tecnologia», rispettivamente capp. IX e X di

È la convinzione della *Wikinomics* (economia del wiki) di Tapscott e Williams[210], una sorta di «nuova teoria economica collaborativa», invece che competitiva. L'idea, propagandata come una scoperta epocale, è che la collaborazione genera un valore aggiunto maggiore rispetto alla competizione. Osservazione del tutto banale in ambiti non aziendali, che risulta però effettivamente innovativa nel mondo degli affari. Anche la wikinomics si basa su quattro principi: l'*apertura*, il *peering* (organizzazione «autonoma» delle persone nel contesto aziendale), la *condivisione* (le imprese mettono a disposizione del loro «ecosistema» di clienti-fornitori-partner le loro conoscenze-competenze, per favorire dinamiche sinergiche di crescita) e l'*azione globale* (assenza di confini geografici: il *business* è ovunque).

Il concetto più interessante, che palesa la trasformazione dell'equilibrio dinamico ecologico in sfruttamento economico, è quello di *apertura,* derivato dall'addomesticamento neoliberale del concetto di *libertà*. Come la *libertà* del *free software* era esagerata per il libero mercato, ed è stata rapidamente trasformata in *apertura* nel redditizio affare dell'*open source*[211], così l'impresa, tradizionalmente dedita alla competizione e chiusa, realizza la sua presunta libertà di mercato attraverso un'apertura all'esterno.

Le imprese hanno ormai confini «porosi» e sempre meno certi. Si aprono all'*outsourcing*, scompare la rigida separazione tempo libero / tempo occupato, non perché la tecnologia sottrae tempo alla produzione in favore della socialità, ma nel senso che ogni istante viene messo a profitto. Impiegati dotati di cellulari aziendali e connessioni costanti sono sempre raggiungibili, sempre in contatto fra di loro, sempre produttivi anche quando non vengono retribuiti. Sono insomma autori sempre attivi e scarsamente riconosciuti. Sono veri e propri servi dell'autosfruttamento globale della wikinomics, *negri* che scrivono senza soluzione di continuità l'immenso romanzo d'appendice della cultura digitale, magari sentendosi partecipi dell'Intelligenza Collettiva delle Reti.

La seconda indicazione di Surowiecki ci ricorda però che il controllo capillare esiste sicuramente anche nei piccoli gruppi, anzi forse proprio nelle piccole dimensioni raggiunge il suo apice d'intensità. Controllo, tempo, economia sono le parole chiave emerse dall'analisi della folla digitale partecipativa. Come tradurle a favore della scrittura conviviale?

Meraviglie della tecnica: non siamo soli, tutto è la fuori

Il rischio che l'autorialità collettiva online si realizzi semplicemente in un brulicare di interazioni superficiali è drammaticamente reale. Il tempo, come ci ha spiegato De Certeau, è l'unico bene disponibile per l'invenzione dal basso del quotidiano. Ma anche le tattiche più raffinate di sovversione nell'uso degli strumenti raramente riescono a dar luogo a zone autonome di sperimentazione. Quasi sempre, il tempo

---

Murray Bookchin, *L'ecologia della libertà. Emergenza e dissoluzione della gerarchia.* Elèuthera, Milano, 1995, pp. 328-356 e 357-393.

[210] Don Tapscott, Anthony D. Williams, *Wikinomics. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo,* Etas Libri, Torino, 2007.

[211] Ippolita, *Open non è free. op. cit.*, cap. IV *La strategia economica dell'open source,* pp. 83-101

viene riassorbito dagli spazi digitali e messo a servizio del profitto 2.0. Secondo Richard Foreman, «siamo stati polverizzati in *pancake* istantanei, diventando sinapsi imprevedibili ma statisticamente cruciali dell'intera rete Gödel-to-Google». Di certo la velocità è un'arma a doppio taglio, perché l'illusione di ottenere risultati immediati in risposta alle proprie intenzioni di ricerca mortifica la ricca profondità della cultura libresca:

> oggi vedo tra tutti noi (me compreso) la sostituzione della complessità interiore con un nuovo tipo di autoevoluzione, che avviene sotto la pressione dell'eccesso di informazione e della tecnologia dell'immediatamente disponibile. Un nuovo sé a cui serve sempre meno un robusto patrimonio culturale, dato che stiamo diventando *pancake people* [persone frittella] larghe e piatte, mentre ci connettiamo con quella vasta rete di informazioni cui accediamo semplicemente premendo un tasto [traduzione mia].[212]

Lo svuotamento dell'interiorità individuale, completamente riversata nell'esteriorità digitale, ha a che fare con la tensione verso l'esterno, la ricerca incessante di risposte. Le risposte delle Reti, fornite da macchine meccaniche e significanti, rientrano nel discorso della scienza. Come notava Feyerabend, la scienza ha un carattere religioso nel voler imporre un'unica verità[213]. Le tecnologie digitali cercano di offrire una verità personalizzata e immediata per ogni desiderio di ricerca. «Google e gli altri», piccole divinità dell'economia della ricerca e del web 2.0, sono quindi un'ipostasi minore di questa religiosità scientifica, a cui ci si affida per officiare il rito della tecnologia. Impazienti, attendiamo che gli algoritmi di ricerca scovino nel marasma della Rete quello che ci serve. Siamo passivi, vuoti e adoranti nei confronti dell'oracolo. La filosofia dell'eccellenza di Google, ormai talmente arcana da diventare analoga alla magia, manifesta così il suo volto esoterico e anche militaresco.

Di gran lunga meno codificato rispetto alle religioni classiche, l'insieme delle credenze superstiziose che accompagnano l'uso quotidiano degli strumenti digitali è la salsa di condimento di numerosi, insipidi pasti online. Intanto il controllo «per la vostra sicurezza» militarizza tutto lo spazio esterno e giunge a controllare ogni movimento online, ogni transizione-transazione, ogni strumento di comunicazione. Peraltro, lo *spazio interno*[214] delle persone-frittella è molto limitato.

I cervelli si riducono a reazioni binarie, sì/no, primo link/secondo link, per cui la lettura profonda e l'acquisizione diventano chimere incomprensibili, retaggi del passato analogico. Si ricercano risposte «là fuori», sulla Rete, dove si surfa, si fluttua, ma difficilmente ci si immerge. Di collegamento in collegamento, si rimbalza da un nodo all'altro in uno stato di semi-trance, senza stratificare nulla. Il futuro è passato prima di essere immaginato, qualcun altro sicuramente l'avrà già messo in un sito, indicizzato, commercializzato, si tratta solo di trovarlo spendendo tutto il proprio

---

[212] Richard Foreman, «THE PANCAKE PEOPLE, OR, "THE GODS ARE POUNDING MY HEAD"», edge.org, http://www.edge.org/3rd_culture/foreman05/foreman05_index.html.

[213] P. K. Feyerabend, *Contro il metodo*, op. cit., cap. 18, passim.

[214] L'idea che lo spazio interiore sia l'unico spazio ancora realmente da esplorare, e dunque alieno, risale almeno a J.G. Ballard, «Which Way to inner space», *New Worlds*, London, 1962, tr. it. «Qual è la strada per lo spazio interno?», in J. G. Ballard, *Re/Search* Edizione italiana, ShaKe, Milano, 1994.

tempo nella costruzione dello spazio «là fuori».

I guru della «partecipazione online» di massa diffondono la falsa coscienza che la somma di molti navigatori distrattenti generi un enorme valore aggiunto, facilmente monetizzabile. Ma non è vero che oggi le persone sanno di più. Conoscere tutto di una *sitcom*, degli stili di vita dei personaggi famosi, dell'ultima moda di Manhattan, New York quando si vive nel quartiere Bovisa a Milano, non significa affatto conoscere di più, né conoscere meglio. La somma di queste conoscenze è utile solo a far girare a vuoto più velocemente il motore del Progresso Digitale. La gioia liberatoria dell'esclamazione di Raoul Vanegeim, «Tutto si può dire, nulla è sacro» viene banalizzata dall'abbondanza di sciocchezze. Così accade che tutto è semi-sacro, *relativo* nel senso deteriore di *equipollente*, «a uguale distanza da», ugualmente inutile, perché sembra che nulla di nuovo si possa dire.

Eppure le conoscenze non sono tutte uguali. Non tutto è equivalente. È vero che mia nonna Gardenia non potrebbe mai cavarsela con i palmari e il VoIP – ma potrebbe, se avesse un'adeguata preparazione. D'altra parte, mia nonna sapeva cavarsela egregiamente nel suo mondo, che continua a essere il mondo reale di gran parte della popolazione mondiale, oltre che il nostro mondo reale fuori dagli schermi, senza che noi ce ne accorgiamo. C'è differenza fra saper riparare il rubinetto che perde in casa qui e ora, o saper rammendare una tasca bucata, ed essere capaci di postare sul proprio blog a proposito dell'ultimo paio di scarpe acquistato da Carrie in *Sex & The City*. Sono due tipologie di competenze ugualmente complesse ma molto diverse. Le prime due competenze sono autonomizzanti, rendono le persone individui più autonomi; l'ultima competenza dipende completamente dalle produzioni eteronome del mondo «là fuori», soprattutto se non ho la minima idea di come funziona tecnicamente un blog (e quindi non sono autonomo rispetto allo strumento) pur utilizzandolo compulsivamente.

La metafora spaziale interno (individualità) vs. esterno (rete, Intelligenza Collettiva) è utile per cogliere l'errore di fondo della tecnologia miracolosa. Le conoscenze non stanno fuori, non sono intercambiabili: possono essere oggettivate, ma le conoscenze innanzitutto sono un processo di immaginazione individuale. L'individuazione, diversamente dalla memoria totale irriflessiva delle macchine digitali, è un divenire nel quale perdiamo continuamente conoscenze, perdiamo memoria e la ricostruiamo, e ci ricostruiamo nei processi vitali.

Quando conosciamo qualcosa o qualcuno, entriamo chiaramente in relazione con qualcosa di esterno alla nostra individualità. Ma come non tutte le relazioni sono interessanti e meritevoli di approfondimento, così i link in Rete non sono tutti uguali. La dittatura del link a costo zero vale quello che costa: nulla. Tracciare un collegamento nuovo non è facile. Significa tagliare un mondo, connettere due realtà separate, creare nuove divisioni dello spazio[215]. Richiede cura, energia, attenzione. Richiede consapevolezza, perché se il ponte che getto da un punto all'altro della Rete è

---

[215] La teoria dei grafi può essere facilmente impiegata per mostrare come in un grafo (la rete di Internet) un collegamento realmente nuovo riconfigura completamente la rete stessa ed è quindi un atto di creazione radicale. Per una panoramica introduttiva sull'argomento, si veda Albert-László Barabási, *Link. La scienza delle reti*, Einaudi, Torino, 2004.

mal progettato, crollerà non appena altri cercheranno di utilizzarlo. Invece il culto del link propagandato dal web 2.0 è l'immediatismo del «tutto è stato detto», del «tutto è già là fuori», basta inserire l'indirizzo per arrivarci istantaneamente.

Questo tipo di link è irrilevante, destinato a esaurirsi e a morire. Http 404 è la risposta, terribile e seccante al tempo stesso, che alza un muro nel collegamento: la risorsa è stata spostata, oppure è stata cancellata e non esiste più (forse in copia su Internet Archive, ma senza contenuti multimediali che la rendevano più gradevole e riempivano il vuoto pneumatico), oppure nella smania è stato inserito un link errato.

Si capisce meglio adesso la reale portata dello slogan attribuito a Pierre Lévy: «No ones know everything, everyone knows something, all knowledge reside in networks»[216] [nessuno conosce ogni cosa, ciascuno conosce qualcosa, tutta la conoscenza sta nelle reti] .

Quest'affermazione aforistica, estremamente pericolosa per sottintesi e conseguenze, merita un'attenzione particolare. L'articolazione nessuno-ciascuno-tutto rimanda alla dialettica hegeliana. Infatti il superamento della limitatezza individuale (tesi: nessuno conosce ogni cosa) avviene attraverso una rivalutazione positiva della conoscenza diffusa (antitesi: ciascuno conosce qualcosa) per finire nella sintesi del ribaltamento completo verso l'esterno: tutta la conoscenza (cioè ogni cosa, posta l'equivalenza informazionale per cui la realtà è informazione) sta là fuori. Sembra molto ragionevole: dal momento che ciascuno conosce qualcosa, basta che ciascuno «butti fuori» ciò che conosce *et voilà*, a ciascuno basterà allungare le mani e prendersi l'infinita ricchezza del sapere «là fuori». Partecipare alla costruzione dei mondi condivisi sembra così facile!

Il punto è che «là fuori» non c'è nulla, assolutamente nulla che non sia stato creato da un'immaginazione individuale, capace di socializzarsi e diventare così collettiva. L'idea apparentemente innocua di stoccare le conoscenze «là fuori» si basa sul presupposto informazionale che abbiamo messo in discussione. Non esiste un supporto esterno a noi. Le conoscenze non sono separabili dai cervelli umani che le creano, se non a costo della perdita dell'umanità. Non dell'umanesimo[217], ma delle caratteristiche biologiche degli esseri umani. In termini più tecnici, le menti sono coestensive ai corpi, perciò corpi non umani potranno forse un giorno manifestare attività mentali coscienti, ma non di tipo umano.

Perciò, anche se esistesse, un supporto esterno (digitale o meno) per la conoscenza (per l'informazione esiste già, ma l'informazione non è autocosciente) non agirebbe nel nostro interesse collettivo. L'Intelligenza Collettiva delle reti è un sogno di

---

[216] Dalla quarta di copertina di Pierre Lèvy, *Collective Intelligence*, Basic Books, New York, 1995.

[217] Un essere umano è più autonomo grazie al fuoco, al linguaggio, alla scrittura, che sono altrettante tecniche messe a disposizione attraverso strumenti conviviali e macchine (fiammifero, libro, penna, telefono, ecc.). Ma quando l'istituzione sociale aliena la macchina per i suoi fini, questa perverte i suoi effetti, si rivolta e diventa fonte di oppressione, moltiplicando la potenza del dominio sociale. L'umanesimo moderno è fallimentare perché lotta contro la macchina disumanizzante mentre dovrebbe ribellarsi contro la macchina asservita all'istituzione sociale-comunitaria. Le macchine, finché sono strumenti conviviali, sono fonte di autonomia individuale e collettiva. L'umanesimo dovrebbe integrare le macchine conviviali nella propria biocenosi e dar loro un posto nel suo progetto di liberazione dell'essere umano.

controllo reazionario. Abbiamo visto con Castoriadis che quando smette di autoriconoscersi, di riflettere su di sé, l'immaginario collettivo si cristallizza e dà luogo a istituzioni. Le istituzioni generalmente non agiscono per il bene delle persone, ma per la propria auto-perpetuazione succhiando le energie dagli individui. Possiamo facilmente immaginare quanto le istituzioni cristallizzate a partire dall'immaginario collettivo tecnologico saranno ancora più disumane di quelle storicamente note. Si pensi all'istituzione del controllo digitale e quindi della polizia digitale: se in qualche modo è sempre possibile opporsi al dominio umano, al limite facendo appello alla comune umanità, in che modo ci si potrà ribellare alla macchina incaricata di far rispettare la legge che sta «là fuori»[218]?

È vero che non siamo soli. Siamo tutti qui, ora, con le nostre competenze e le nostre possibilità, limitate solo dalla nostra scarsa immaginazione. Non possiamo cedere al gioco della paura, dobbiamo far leva sul piacere del gioco, e del gioco che chiama in causa la costruzione di uno spazio collettivo.

Reti sociali o spazi conviviali? Individuare il collettivo

Abbiamo rifuggito finora il termine «collettivo» come la peste. Collaborazione, al massimo cooperazione, autonomia, scambio, traduzione, condivisione a partire dagli individui, convivio, attori che mediano e traducono, soggetti affini, partecipazione sono i concetti che hanno tenuto banco. Il «collettivo» è stato volutamente negletto, ai margini. Dopo tanta insistenza, possiamo ora ragionevolmente confidare che l'individuo, fonte di ogni possibile cambiamento, non sarà risucchiato nel marasma della moltitudine né sacrificato per il bene comune, l'interesse di classe, l'acquiescenza della massa, il trasformismo della palude. È venuto insomma il momento di fare i conti con il collettivo, facendo tesoro del bagaglio fin qui costruito.

Useremo a questo scopo i concetti elaborati da uno dei filosofi più sottovalutati del secondo Novecento, Gilbert Simondon, ponendoli in risonanza con gli echi di Cornelius Castoriadis e con le suggestioni che biologia, fisica e neuroscienze in particolare ci propongono. La parola a Simondon:

> L'entrata nel collettivo va concepita come una individuazione supplementare, che chiama in causa una carica di natura preindividuale insita negli esseri viventi. Niente consente di affermare, infatti, che l'intera realtà degli esseri viventi è incorporata nella loro realtà costituita; si può considerare l'essere come un insieme formato da realtà individuata e da

---

[218] La democrazia digitale basata sul principio un link / un voto si trasforma rapidamente in un sistema di raccomandazioni (Google, Amazon, FaceBook) che di fatto militarizza le Reti. Se non avete nulla da nascondere, non avete nulla da temere, assicurano i servizi di profilazione del web 2.0. Non useremo le informazioni che ci affidate contro di voi. È la legge che ce lo vieta. Lo stesso sentenziava Adolf Hitler, rassicurando gli ebrei tedeschi. Non avete nulla da temere, se non avete nulla da nascondere. Sappiamo come è finita. Senza catastrofismi, non è impensabile immaginare che tutti coloro che hanno scaricato almeno un file illegale dalla rete, protetto da copyright (audio, video, applicazione, ecc.) vengano automaticamente segnalati alle autorità da questi servizi di profilazione. Fino a scenari più inquietanti, ma già attuali, di cooperazione fra profilazione e governi autoritari (come accade in Cina), o servizi segreti e polizie di vario tipo (come accade in tutti paesi del mondo, compresi quelli occidentali).

realtà preindividuale: la realtà preindividuale è quella che fonda la transindividualità. Tale realtà non è in alcun modo una forma di cui l'individuo sarebbe la materia, ma una realtà che prolunga l'individuo in tutte le direzioni, come un mondo in cui esso è inserito [...]. L'entrata nel collettivo è una individuazione, con le sembianze del collettivo, dell'essere che portava con sé, al tempo stesso, una realtà preindividuale e una realtà individuale[219].

Il linguaggio di Simondon non aiuta la comprensione, di certo la sua scarsa fortuna è dovuta anche al suo idioletto gergale specialistico[220]. Traduciamo. Nel nostro vocabolario prende posto tutto il percorso di ricerca fin qui maturato. Simondon sostiene che quando un individuo entra in un collettivo non si verifica un assorbimento completo in un'unità superiore. Al contrario, come nota Paolo Virno nella postfazione «la vita di gruppo è l'occasione di una ulteriore e più complessa individuazione. Lungi dal regredire, la singolarità si affina e tocca il suo acme nell'agire di concerto, nella pluralità delle voci, insomma nella sfera pubblica[221]». L'individuo, colto nel suo carattere processuale, è un divenire, un'individuazione, non un dato stabile. Allo stesso modo il collettivo è un divenire più ampio, ma dello stesso tipo, cioè un'*individuazione* resa possibile dalla condizione di *metastabilità* nel linguaggio simondoniano.

Questa tesi è controintuitiva. Di solito si ritiene che l'individuo debba smettere parte di sé nella concertazione collettiva. Il contrattualismo (da Hobbes, a Locke, a Rousseau) si basa addirittura completamente su questo pregiudizio. Nel contratto sociale gli individui delegano al potere (Leviatano, istituzioni democratiche, ecc.) una parte della propria libertà, perché solo in questo modo possono superare lo stato di natura. Le filiazioni ottimiste di questo mito si ritrovano anche nell'idea di Intelligenza Collettiva, dove la forza dello sciame surclassa e oscura le capacità individuali.

Invece, per Simondon nessuna rinuncia è richiesta nell'individuazione collettiva. Esiste infatti un fondo comune, *preindividuale*, che si realizza in maniera più completa nel collettivo. Castoriadis denomina filosoficamente questo fondo comune *caos*: «l'umanità emerge dal Caos, dall'Abisso, dal Senza Fondo. Ne emerge come psiche[...]»[222]. Grazie alla biologia, alla chimica, alla fisica, questo caos non è più un inconoscibile limite filosofico, una sorta di *noumeno*, ma acquisisce concretezza. Ormai sappiamo cos'è questo caos dal punto di vista della materia: è la tendenza intrinseca alla differenziazione cellulare, sottoposta alle leggi darwiniane[223]; alla creazione di strutture dissipative, che svincola apparentemente il vivente dalle leggi della termodinamica[224]; all'evoluzione secondo dinamiche di autorganizzazione[225], per quanto fisicamente improbabile sia il nostro universo vivente.

---

[219] Gilbert Simondon, *L'individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Roma, 2006, p. 206.
[220] Eppure Gilles Deleuze, che quanto a complicazione linguistica non è inferiore a Simondon, ha avuto ben altra fortuna. Forse perché è stato meno letto che citato.
[221] Paolo Virno, in Gilbert Simondon, *op. cit.*, p. 284.
[222] Cornelius Castoriadis, «Istituzione della società e religione» (1982), in *L'enigma del soggetto*, Dedalo, Bari, 1998, p. 9.
[223] Si veda Jean-Jaques Kupiec, *A Darwinian theory for the origin of cellular differentiation*, 1996, Mol Gen Genet (1997) 255: p.201-208.
[224] Ilya Prigogine, *Le leggi del caos*, op. cit.
[225] Si veda Stuart Kauffman, *Esplorazioni evolutive*, Einaudi, Torino, 2005.

Individuo e collettivo non si oppongono mortalmente solo quando entrambi riconoscono il fondo caotico da cui si originano. Il dominio si alimenta della contraddizione alienante fra individuale e collettivo, espressa nel senso comune dall'abusata formula «la mia libertà finisce dove inizia quella degli altri». Il limite del soggetto individuale è vissuto come costrizione intollerabile, mentre la forza del soggetto collettivo è vissuta come fonte illimitata di potere. Poiché ogni soggetto si costruisce attorno all'enigma dell'essere *soggetto-a* (soggezione) e *soggetto-di* (soggettività), l'unica possibile via di fuga dall'*eteronomia che aliena* è l'*autonomia che libera*. Una soggettività si realizza nel momento in cui cessa di sottostare a regole alienanti (letteralmente: *che la rendono altro*), prende coscienza del carattere creativo, istituente del proprio immaginario, e comincia a vivere secondo regole proprie, autonome. In questo modo è possibile ribaltare completamente quanto sostiene la vulgata, affermando invece che «la mia libertà inizia dove inizia quella degli altri»[226].

La realtà preindividuale, caotica, fondo comune necessario a realizzare l'individuazione collettiva, è la tendenza all'autonomia. Una parte di caos preindividuale viene posto al servizio di un'ulteriore individuazione collettiva. La realtà eccede sempre proprio perché sussiste sempre un residuo di caos in grado di dar luogo a nuove individuazioni.

Per i soggetti dotati di riflessività, individuali e collettivi, l'autonomia è più della libertà, perché ne costituisce il banco di prova tangibile, rinnovando costantemente la sua propria creazione e ponendosi come origine della propria legge, ossia della propria pratica di vita. Il soggetto autonomo non ha bisogno di una legge esterna: si regolamenta da sé perché esplorando i propri limiti si riconosce come fondamento della propria realtà.

Il contrattualismo delegante può anche ammettere la costituzione di soggetti collettivi autonomi: gli Stati, ad esempio, si autoregolano attraverso istituzioni. E sosterrà a questo punto che, proprio come i singoli individui hanno dovuto piegarsi al contratto sociale per evitare il *bellum omnium contra omnes* (la guerra di tutti contro tutti), così gli stati eviteranno la mutua distruzione delegando a istituzioni sovrastatali una parte della propria libertà.

---

[226] La miglior definizione di libertà positiva, per quanto usurata in alcuni passaggi, è probabilmente ancora quella di Bakunin, legata chiaramente alla pratica dell'autonomia, in quando la libertà collettiva potenzia la libertà individuale: «Io non sono veramente libero che quando tutti gli esseri viventi che mi circondano, uomini e donne, sono ugualmente liberi. La libertà, lungi dall'essere un limite o la negazione della mia libertà, ne è al contrario la condizione necessaria e la conferma. Io non divento libero veramente che per mezzo della libertà degli altri, di modo che più numerosi sono gli uomini liberi che mi circondano e più profonda e più ampia diventa la mia libertà. Al contrario è la schiavitù degli uomini che pone una barriera alla mia libertà, o ciò che è lo stesso, è la loro bestialità che è una negazione della mia umanità; perché, ripeto, non posso dirmi libero veramente che quando la mia libertà, o ciò che significa la stessa cosa, quando la mia dignità d'uomo, il mio diritto umano(che consiste nel non obbedire a nessun altro uomo e nel non determinare i miei atti se non conformemente alle mie proprie convinzioni), riflessi dalla mia coscienza egualmente libera di tutti, mi ritornano confermati dall'assenso di tutti. La mia libertà personale così confermata dalla libertà di tutti si estende all'infinito.», Michail Bakunin, *La libertà degli uguali*, a cura di Giampietro N. Berti, Elèuthera, Milano, 2000, pp. 81-82; free copyleft download http://www.eleuthera.it/files/materiali/Bakunin_Liberta_degli_uguali.pdf.

Lo stesso ragionamento viene fatto valere per giustificare il continuo ricorso all'autorità nella regolamentazione dei rapporti sociali nel loro complesso, a prescindere dall'ampiezza numerica dei soggetti coinvolti. Nel caso del sapere, della conoscenza in genere, il tramite che rende possibile la delega è la resa della capacità critica di fronte allo strapotere degli esperti, che sentenziano su ogni aspetto della vita individuale e collettiva. *Criticare*, dal verbo greco *krino*, significa separare, distinguere per poi poter giudicare. Le decisioni individuali e collettive sono fortemente influenzate dall'incapacità di giudizio e la scrittura in questo ha un ruolo centrale, perché il «problema della critica fa riferimento a un triangolo formato dall'autore, dal critico e dal pubblico»[227], che si può estendere dall'ambito artistico a tutti gli ambiti conoscitivi.

Accantonata l'individuazione, individui e collettivi si ritrovano via via sempre più assoggettati a ciò che sta fuori di loro. La leva della delega, cioè del «mandare legato», allontanare da sé, è la paura della violenza, identificata con il caos. Eppure sappiamo ormai che il caos vivente tende ad autoregolarsi, ad autocostruirsi, non ad autodistruggersi. Invece, ponendo fuori da sé l'autorità rappresentante, il soggetto individuale imbocca la via dell'alienazione. In un certo senso, dimentica di essere lui stesso a istituire il sociale. L'enigma del soggetto diventa l'enigma del sociale. Castoriadis mostra ne *L'istituzione immaginaria della società* che ogni società da una parte è fonte dei suoi ordinamenti istituzionali, ma dall'altro, concretizzandosi il più delle volte in istituzioni sociali mirate all'asservimento dei soggetti individuali, è all'origine della sua propria alienazione perché nega, nasconde la propria dimensione istituente.

In altre parole, la tensione individuale tra libertà e sottomissione alle norme sociali si traduce a livello sociale nella tensione fra due estremi: da una parte, il desiderio di cambiare tutto, subito, ora, (movimenti rivoluzionari); dall'altra, il timore dell'ignoto che favorisce l'acquiescenza di fronte al controllo (ansia totalitaria).

Secondo Castoriadis ci sono ragioni psichiche per le quali gli individui, e quindi anche i collettivi in quanto composti di individui, negano a sé stessi di auto-fondare la propria creatività nell'atto stesso di costruire la società. Questo autonascondimento

> corrisponde ai bisogni dell'economia psichica dei soggetti in quanto individui sociali. Strappandoli con la forza alla loro follia monadica, ai loro rappresentazione-desiderio-affetto originari di a-temporalità, di an-alterità, e poi di onnipotenza, imponendo loro – istituendoli come individui sociali – di riconoscere l'altro, la differenza, la limitazione e la morte, la società propone e prepara loro, in una forma o nell'altra, una compensazione attraverso il diniego ultimo del tempo e dell'alterità[228]

Anche Castoriadis necessita di una traduzione. La scrittura è un buon esempio di follia monadica: solitudine totale autoriflessiva. Socializzandosi, l'individuo dimentica la propria costitutiva solitudine (ed evita così la paranoia solipsista), ma d'altra parte tende a dimenticare, a relegare in un angolo del cervello il suo essere finito nel tempo (l'assillo del tempo che passa) e nello spazio (lo scandalo dell'esistenza degli altri). La

---

[227] Cornelius Castoriadis, *Finestra sul caos*, op. cit., p. 42.
[228] Cornelius Castoriadis, *L'istituzione immaginaria della società*, op. cit., p. 138.

società si pone come esistente al di là dell'individuo, oltre nel tempo e nello spazio. Così si superano i limiti di corpo e linguaggio individuali, assolutizzando il corpo e il linguaggio (la norma) sociale. La socializzazione istituzionalizzata è dunque una sorta rimozione del sé e di psicosi collettiva del tutto incomunicabile con un linguaggio predefinito al di fuori dell'esperienza stessa di socializzazione[229].

Le neuroscienze ci offrono un appiglio per comprendere in che modo il sociale sia un prolungamento dell'attività delle coscienze individuali. I cervelli, invece di perdersi nel loro chiacchiericcio interno, cercano in un certo senso di espandersi al di là dei propri limiti, seguendo la loro struttura organica sottoposta a selezione darwiniana. La coscienza è un vantaggio adattivo, perché cervelli che «parlano con sé stessi» attraverso lo sviluppo di connessioni neurali rientranti consentono una programmazione del futuro attraverso la rimemorazione del passato. Infatti, un esame delle basi biologiche della coscienza rivela che

> si fonda su un sistema selettivo e ciò consente di comprendere la complessità, l'irreversibilità e la contingenza storica della nostra esperienza fenomenica. [...] un insieme di eventi evolutivi ha prodotto le basi neuroanatomiche per il rientro, che ha portato allo sviluppo dell'enorme numero di stati discriminativi, o *qualia*, caratteristico dell'esperienza cosciente. [...] I vantaggi adattativi offerti dalle organizzazioni neuronali del nucleo dinamico sono evidenti. La loro enorme attività ha permesso all'animale di operare un numero enorme di discriminazioni fra stati interni ed esterni, e tra moltissime modalità diverse. [...] queste discriminazioni [...] rafforzarono e migliorarono la pianificazione di risposte adattive da parte di animali coscienti. Anche se non sappiamo che cosa si provi a essere un pipistrello nello stesso modo in cui sappiamo (per esperienza o per omologia) cosa si prova a essere una persona, possiamo ragionevolmente supporre che nelle sue discriminazioni uno stato del nucleo di un pipistrello sarà dominato dall'ecolocazione così come i nostri tendono a essere dominati dalla vista.[230]

Le coscienze tendono a «uscire fuori di sé» e generano il mondo sociale. Il sociale è quindi un modo per superare la solitudine, ma rischia di diventare una trappola molto peggiore del sé, asservendo l'individuo. È il movimento stesso di «gettare fuori di sé» che abbiamo visto all'opera nelle Reti digitali a manifestare chiaramente i tratti

---

[229] A proposito dell'intrascendibilità della comunicazione sociale (parallela e analoga all'intrascendibilità del corpo e del linguaggio individuale), si vedano i giochi linguistici di Ludwig Wittgenstein. Non esiste un modo preordinato di comunicare il sociale al di fuori del sociale stesso (ovvero il sociale si autocostruisce con il proprio linguaggio). Proviamo a considerare, dice Wittgenstein, il linguaggio giuridico e traduciamolo in enunciati relativi ad agenti umani senza mai usare concetti giuridici. Consideriamo, ad esempio, «la corte ha riconosciuto Henderson colpevole di omicidio». È un enunciato che noi comprendiamo, ma nel contesto del diritto, delle prove, della responsabilità giuridica, dei dibattimenti, della colpevolezza e innocenza, dei sistemi giuridici, dei processi d'appello e così via. Proviamo adesso a tradurre l'enunciato in un insieme di enunciati relativi ad azioni umane comuni, «un gruppo di dodici persone è stato diversi giorni seduto dietro un bancone di legno. Un certo giorno, le dodici persone sono uscite dalla stanza e si sono dirette in una seconda stanza, dove hanno parlato dell'evento accaduto. Poi, quelle dodici persone sono rientrate, un uomo si è alzato in piedi e ha pronunciato le parole «giudichiamo Hederson colpevole di omicidio». Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, Einaudi, Torino, 2003.

[230] Gerald M. Edelman, *La seconda natura*, op. cit., pp. 139-140.

dell'alienazione. È ancora Simondon a indicarci la via per sfuggire alla delega infinita, definendo «il tecnico come individuo puro»:

> L'attività tecnica può essere reputata, quindi, una introduzione all'autentica ragione sociale e una iniziazione al senso della libertà individuale. La comunità, infatti, identifica l'individuo con la sua funzione, che è organica o tecnica; ma, se può identificarlo totalmente con la sua funzione organica e il suo stato organico (giovane, uomo, vecchio, guerriero) [donna, consumatore, lavoratrice, pensionato, e così via], non può però farlo aderire totalmente alla sua funzione tecnica [...]. Il medico è il tecnico della guarigione; ha un potere magico; la sua forza non è solo mortale, come quella del capo o del guerriero; la sua funzione sociale promana dal suo potere individuale, non il potere individuale dall'attività sociale. [...] Anche un re, benché sia *legibus solutus*, dipende dalla sua funzione. In una comunità, il tecnico immette un elemento nuovo e insostituibile: il dialogo diretto con un oggetto celato o inaccessibile all'uomo della comunità[231].

La tecnica media la libertà individuale e permette all'individuo di rendersi autonomo; quindi media la libertà collettiva, e permette al collettivo di rendersi autonomo. Abbiamo visto dettagliatamente come funziona il dispiegamento della tecnica ripercorrendo anatomicamente l'evoluzione degli strumenti di scrittura di Ippolita. La comunità di Ippolita identificava ogni componente del gruppo con la sua funzione specifica, in maniera sostanzialmente implicita: il comunicatore, il teorico, il designer, lo storico, l'economista, il *coder*. Ma poi, nel momento in cui si poneva una difficoltà, la tecnica veniva posta in mezzo, utilizzata come oggetto di mediazione sul quale esercitare la propria soggettività. In questo modo gli individui si svincolano dalla propria funzione organica e possono crescere nel collettivo.

Si capisce allora perché l'operazione tecnica secondo Simondon è transindividuale, ovvero «condizione di individuazione». Riuscire nel mettere a punto una tecnica corrisponde a entrare in relazione con l'esteriorità, richiede uno sforzo nell'uscire da sé che può essere compiuto solo attingendo alle proprie risorse e competenze già stratificate, alla profondità del sé individuale. Un neuroscienziato direbbe che per socializzare un'idea è necessario forzare le connessioni rientranti del cervello per investire il mondo esterno di significati che altrimenti non avrebbe.

In ogni caso, ciò significa che non è possibile abbandonarsi allo strumento, perché lo strumento è inerte o pericoloso senza la competenza individuale. Non è un atto banalmente volontaristico, esige una corretta valutazione delle capacità personali e un'adeguata esecuzione nel rispetto di regole inerenti all'oggetto tecnico stesso. Martellare senza pestarsi le dita esige una competenza determinata da una parte dalla struttura funzionale del martello, dall'altra dalla messa in gioco delle risorse personali.

Scrivere insieme senza annullarsi come singoli né sopraffarsi reciprocamente esige competenze da una parte determinate dalle strutture funzionali degli strumenti utilizzati (computer, linguaggi, retoriche, ideologie, teorie, ecc.), dall'altra il continuo ricorso all'inesauribile creatività dell'immaginario istituente individuale. Solo chiarendo i desideri e i bisogni personali il collettivo riesce a proseguire nella scrittura, perché solo ridefinendo continuamente i limiti della propria identità in divenire il collettivo riesce a individuarsi come soggetto nella realizzazione del proprio progetto-

[231] Gilbert Simondon, *op. cit.*, p. 246.

oggetto.

L'operazione tecnica – dalla martellata alla scrittura e oltre – non è delegabile, ma nell'operazione tecnica non si è soli. Le competenze tecniche si possono trasmettere, insegnare e migliorare. Oltre alle modalità ostensive di apprendimento («ti faccio vedere come si fa»), esistono anche modalità descrittive e narrative, che sono quelle messe in atto nelle scritture collaborative fin qui analizzate. La narrazione di sé, in quanto racconto socializzabile dell'individuazione (sé individuale, collettivo, sociale, ecc.) è il metodo principe per stare nel mondo in maniera attiva.

Quando non agisce un singolo individuo in quanto tecnico, ma un individuo collettivo tecnico, si scatena un potere enorme. La tecnica, infatti, non dipende in alcun modo dalla norme tipiche del vivere sociale. L'invenzione tecnica, compresa l'invenzione quotidiana dell'uso degli strumenti (dall'arte della sopravvivenza in su), non è istituzionale e rivela anzi la convenzionalità stessa dell'istituzione. Le forze sociali esistenti (*istituzioni* nel gergo di Castoriadis; *comunità* nel gergo di Simondon) tendono ad assimilare le forze tecniche in un sistema di obblighi sociali, creando dal nulla gerarchie per incanalare il potere tecnico ed equiparando di fatto lo sforzo tecnico al lavoro produttivo[232]. Ma la normatività tecnica (il saper fare) è in grado di modificare i valori di una società chiusa-istituzionalizzata. Così Simondon:

> il rapporto dell'uomo con il mondo si realizza, infatti, sia mediante la comunità, con il lavoro, sia in quel dialogo diretto tra l'individuo e l'oggetto che è lo sforzo tecnico: l'oggetto tecnico così elaborato cristallizza il gesto umano creatore e lo perpetua nell'essere [tecnico]. Lo sforzo tecnico non è sottoposto allo stesso regime temporale del lavoro; il lavoro si esaurisce nel suo compimento, e il lavoratore si aliena nella sua opera che si distanzia sempre più da lui; l'essere tecnico, invece, si appropria di una disponibilità che resta sempre presente [...] l'essere tecnico mediatizza lo sforzo umano, conferendogli una autonomia che la comunità [l'istituzione] non conferisce al lavoro. L'essere tecnico è aperto alla partecipazione [...] l'essere tecnico è dunque di una fecondità inesauribile [...]. I Sofisti hanno compreso ed espresso il valore dello sforzo tecnico, che libera l'uomo dalla comunità

---

[232] È la contraddizione insanabile rilevata da Bruno Latour nell'episodio dell'invenzione della pompa a vuoto, che segna la nascita contemporanea della scienza moderna e dello Stato moderno (ripreso da Steven Shapin e Simon Shaeffer, *Leviathan and the Air-Pump. Hobbes, Boyle, and the experimental life*; Princeton, N.J., Princeton University Press, 1985;1989; si veda in particolare il cap. II http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/ShapinSchaffer/). La raccontiamo per sommi capi. Intorno al 1670 il filosofo Thomas Hobbes e lo scienziato Robert Boyle si recano dal re d'Inghilterra. Hobbes proclama: o re, tu sei il Leviatano, cioè il garante per scongiurare la guerra di «tutti contro tutti». I soggetti umani stipuleranno un contratto (il contratto sociale) e si riconosceranno così totalmente in te. Il tuo volere sarà il loro volere. Ciò che tu riconoscerai come vero, sarà vero per loro. La natura trascendente sarà così sottoposta al potere immanente del Leviatano, rappresentante della società. Boyle, nel frattempo, armeggia con la pompa a vuoto: è un'invenzione ancora da perfezionare, ammette, ma la mostra al re che è costretto a constatare i fatti. La pompa crea il vuoto a prescindere dalla sua volontà. Esistono fatti incontrovertibili, artefatti scientifici sottratti al potere del Leviatano appena costituito. Nonostante egli sia il potere assoluto, la soggettività totale (*summa* della soggettività dei sudditi per Hobbes), il suo potere viene immediatamente limitato dalla scoperta dell'oggettività scientifica. La natura trascendente può essere mobilitata dal potere tecnico, e diventa quindi subito terreno di scontro per il potere politico. In questo senso la macchina creata dal sapere scientifico e asservita al potere politico dovrebbe essere l'oggetto della rivolta umanistica conviviale.

e ne fa un autentico individuo. L'uomo non è solo *zoon politikon* [animale politico], è anche *zoon teknikon* [animale tecnico] [...][233]

Ma se l'operatività tecnica, e la tecnica in quanto tale (dunque anche la scrittura e il saper scrivere) non sono dell'ordine del lavoro, ciò significa che non rientrano nelle problematiche dell'organizzazione del lavoro e dunque dell'economico. L'attitudine hacker ci mostra infatti che l'attività tecnica è una forma di gioco appassionato. Il problema stesso della gestione oculata di questo potere tecnico si può risolvere riutilizzando il concetto di *ricerca come gioco* (cap. II) e il concetto di *limite positivo* da questo derivato.

La ricerca come libero gioco della tecnica non può essere lavoro, e questa è la sua áncora di salvezza contro l'alienazione: deve porsi dei limiti, che sono i limiti positivi della propria applicabilità. Mentre il lavoro tende a dispiegarsi all'infinito (produttivismo economico), innescando un deleterio effetto domino fra dovere e bisogno, tra sfruttamento e necessità, il gioco tende a esaurirsi nel momento in cui viene meno il piacere del gioco stesso. Solo così l'individuazione collettiva sfugge alla propria implosione-autodistruzione: ponendosi dei limiti.

Bisogna scongiurare sempre il rischio di mutua sopraffazione degli individui, il rischio che qualcuno prenda il sopravvento sugli altri e imponga il proprio volere, verificando continuamente che il percorso di ricerca sia piacevole oltre che impegnativo, che ciascuno si senta rispecchiato nel collettivo, che vi siano sufficienti forze residue. In caso contrario, il limite è stato superato ed è indispensabile fermarsi in tempo. Altre individuazioni saranno possibili, previa raccolta di sufficienti energie, desideri, ecc. per realizzarle.

Come ogni dispositivo tecnico modifica la comunità-istituzione nella quale viene creato, chiamando nuovi cambiamenti tecnici, così ogni scrittura autenticamente collaborativa modifica il codice della società in cui viene creata. Il valore tecnico non viene sminuito in nulla dal fatto che la società non riconosca o utilizzi quella tecnica, perché ogni tecnica è inerente all'oggetto e permane con tutto il suo potenziale eversivo nei confronti dell'istituito fino a che rimane memoria del possibile uso conviviale dello strumento tecnico. Usare un oggetto tecnico è un atto di per sé estraneo alle dinamiche istituzionali-comunitarie, nel quale la nozione di libertà acquista un senso concreto, perché l'uso tecnico è correlato all'autocreazione dell'individuo[234]. Così la ricerca come gioco diventa fattore di civilizzazione quando riesce a rendersi comprensibile come strumento di creazione transindividuale, nel senso di conviviale.

Scrivere insieme delle proprie ricerche è una possibilità concreta di cambiamento, di rivolta nei confronti dell'esistente. Soprattutto quando, occupandosi di argomenti complicati, la scrittura si pone come ri-mediazione della conoscenza, traduzione per un pubblico. Sicuramente si tratta di una forte assunzione di responsabilità, e inevitabilmente vi saranno semplificazioni e tradimenti delle conoscenze originarie,

---

[233] Gilbert Simondon, *op. cit.*, p. 248.

[234] Non a caso l'arte (ars), espressione di un sapere tecnico assoluto, è da sempre oggetto di normalizzazione da parte dell'istituzione, eppure sempre sfugge.

che tuttavia altrimenti rimarrebbero appannaggio secretato di una casta sempre più ristretta di compententi. Vi sono enormi sacche di conoscenze da rendere disponibili per l'invenzione della vita quotidiana[235]. Non solo le conoscenze accademiche possono essere volgarizzate e usate come strumenti di partecipazione, ma anche le tattiche del quotidiano possono diventare altrettanti strumenti conviviali.

Le tecnologie digitali pongono a portata di molti la possibilità di farsi carico delle proprie competenze e tradurle in conoscenze commestibili per gli altri. La convinzione della scrittura conviviale è che individui non disposti a utilizzare il proprio sapere come strumento di mera promozione sociale, di comando e di dominio saranno difficilmente disposti a obbedire e dunque cercheranno di diffondere pratiche di libertà. Tutto dipende dalla nostra capacità di metterci in gioco, dal nostro desiderio di perdere del tempo a creare percorsi personali e cercare di comunicarli agli altri costruendo spazi da percorrere.

---

[235] A differenza di quanto si potrebbe immaginare, le conoscenze pubbliche sono solo una frazione delle conoscenze esistenti. Buona parte del sapere è segreto: segreto di Stato o segreto industriale, si tratta di conoscenze sottratte al pubblico e utilizzate per asservirci e alienarci. Si veda l'ampio studio di Peter Galison sui materiali secretati, in particolare «Removing Knowledge», *Critical Inquirer*, 31, University of Chicago Press, Chicago, 2004, free download http://www.fas.harvard.edu/~hsdept/bios/docs/Removing%20Knowledge.pdf e l'incredibile documentario *Secrecy*, con Robb Moss, 2008, www.secrecyfilm.com.

Dessert

Accorgimenti per una corretta digestione

La scrittura è sempre «scrittura di qualcuno», di un autore, così come la pratica autoriale è da sempre soggetta al gioco del *nascondimento (*e al parallelo *svelamento),* svicolando fra anonimi, pseudonimi, nomi d'arte, nickname, eteronimi. La diffusione degli strumenti digitali di supporto alla scrittura, come email, mailing list, chatline, forum, blog, wiki, ha favorito e addirittura incoraggiato questo gioco di maschere, sia nella fiction, sia nella scrittura saggistica e giornalistica.

Un giornalista può scrivere con il suo nome sulla testata cartacea per cui lavora, tenere un blog con un nickname magari di sesso differente, contribuire a un progetto di scrittura collettivo in forma anonima (es. scrivere articoli dell'enciclopedia online wikipedia), partecipare a mailing list specifiche con altri pseudonimi ancora, ecc., avvalendosi di un ampio ventaglio di possibilità per la costruzione/decostruzione della propria identità di autore.

Queste pratiche di scrittura *polischizofreniche,* nel loro complesso, danno origine a un magma di testi non riconducibili in maniera univoca a uno o più soggetti umani. Offrono notevoli margini di libertà, svincolando decisamente l'individuazione personale e collettiva dalle possibilità di controllo della profilazione. Mondi digitali e mondi analogici sono variamente intrecciati e mescolati: l'autore che presenta il suo ultimo romanzo a un talk show televisivo non è esattamente quello che invia post in un forum di discussione con un altro nome, né quello che scrive insieme ad altri con un nome collettivo per una fanzine online. La tecnologia esaspera e rende esplicite le componenti stranianti della scrittura, autonarrazione sempre e creazione di senso a partire da molti sensi, definizione di un'identità attraverso la composizione di testi.

I testi sono oggetti *altri da sé*, prese di posizione di un *soggetto* scrivente che crea *oggetti* scritti, che sfuggono per loro stessa natura al controllo dell'autore, inserendosi nei flussi della testualità, delle interpretazioni multiple, della storia culturale.

Un caso particolare di autorialità è rappresentato dai cosiddetti «autori collettivi», noti soprattutto in ambito narrativo[236]. In ambito saggistico, specie scientifico-accademico, la scrittura collaborativa di più autori è una pratica consolidata. Gli articoli e i testi accademici presentano spesso diverse attribuzioni autoriali. La creazione di vere e proprie identità collettive è invece un fenomeno molto meno diffuso, ma assai più interessante quanto a potenzialità creative. Gli autori collettivi si possono coagulare temporaneamente intorno a un progetto[237] oppure dar vita a identità

---

[236] L'esempio più noto in Italia è Luther Blisset, poi Wu-Ming (*nessuno* in cinese). Altri esempi di autori collettivi italiani in ambito narrativo sono Kai-Zen, http://www.kaizenlab.it/, ma anche l'insospettabile Sveva Casati Modignani, affiatato duo.

[237] Ad esempio il Gruppo M.A.R.C.U.S.E, che si è occupato del cancro pubblicitario, si veda *Miseria umana della pubblicità. Il nostro stile di vita sta uccidendo il mondo*, Elèuthera, Milano, 2006. Un esempio italiano è il Gruppo LASER (Laboratorio Autonomo di Scienza Epistemologia e Ricerca), che negli ultimi quindici anni si è variamente sciolto e ricompattato, ultimamente intorno alla

collettive più stabili nel tempo, per quanto sempre al limite dell'implosione-esplosione fra un progetto e l'altro, come CAE (Critical Art Ensemble) o Ippolita (scritture analizzate rispettivamente nei capp. III e IV).

Queste scritture collettive sono riflessioni critiche sui temi più diversi. Caratteristica comune di questi saggi è di presentarsi come punti di vista interni all'argomento trattato, prese di posizione da parte di soggetti interessati e coinvolti in prima persona. La Tecnica smette la maiuscola, si fa plurale e diventa metodo e argomento di scrittura. Non trattazioni accademiche, oggettive e disinteressate di una materia, ma narrazioni in primo luogo del proprio fare, dei propri interessi, tentativi di definizione di territori comuni per avviare discussioni, suscitare dibattiti, evidenziare problematiche che toccano direttamente l'autore.

In questi casi l'autore viene contemporaneamente costruito (si crea un collettivo) e scritto. Ma l'autore stesso *scrive* il testo. Movimento di autopoiesi e struttura dissipativa, dal punto di vista semiotico diremmo che

> [...] gli autori empirici costruiscono un set di regole e di norme che *fanno* l'autore implicito. Se scrivendo seguono tali norme (in termini di costruzione di suspense come di rispetto di standard condivisi, eccetera), fanno sì che queste generino il testo: si ha quindi un movimento circolare di creazione [...][238].

Questo movimento si può certamente verificare anche con autori non collettivi, nel caso in cui un autore costruisce un'immagine di sé che lo aiuta a costruire il testo; poi, con il procedere del testo, decide di correggere l'immagine (autore implicito), e di qui ritorna al testo. Ma nella pratica è molto raro, perché appiattirsi su un singolo aspetto del sé è molto più facile che giocare a moltiplicare le identificazioni. È più confortante fissarsi su un'identità che esplorare il meticciato, specie quando la contaminazione coinvolge attori non-umani, ovvero l'individuo a confronto con gli strumenti tecnici.

Pur essendo la manifestazione chiara del fondo caotico differenziale, il meticciato viene raramente vissuto in maniera positiva[239]. Il fatto che strumenti come MySpace e FaceBook servano essenzialmente per promuovere la propria identità reale (generalmente in una versione migliorata secondo i canoni del *marketing* applicati al sé) e non per esplorare i limiti dell'individuazione è una spia dell'esigenza di formazione e autoformazione all'autorialità. Parallelamente, per evitare la deriva tecnocratica, è necessaria una formazione all'uso conviviale degli strumenti digitali.

Qualche questione al posto di una conclusione

Un testo è uno spazio molteplice, interconnesso, deterritorializzato, materiale. Il rischio è sempre crogiolarsi nella passeggiata, confabulare nel collettivo e «parlarsi addosso»; allora è necessario fare un «balzo al di fuori», cercare di vedersi dal di fuori. Il pubblico è l'orizzonte espressivo che giustifica una scrittura collaborativa, che

---

stesura del saggio *Il Sapere liberato. Il movimento dell'open source e la ricerca scientifica*, Feltrinelli, Milano, 2005.

[238] Beniamino Sidoti, *op. cit.*, p. 173.

[239] Si veda François Laplantine, *Identità e métissage*, Elèuthera, Milano, 2005.

diventa conviviale nel momento in cui il tempo della scrittura riesce a creare uno spazio testuale percorribile anche da altri. In gergo semiotico, diremmo che l'autore modello e il lettore modello di una scrittura conviviale tendono a coincidere per differenziarsi, a farsi collettivi in grado di usare il tempo e i modi della scrittura per individuare nuovi collettivi.

Il problema più rilevante, da utilizzare come punto di forza, è quello dei limiti del collettivo. Il limite si articola in senso *qualitativo*, *quantitativo* e *temporale.* Vi sono evidenti limiti *qualitativi*, perché l'elaborazione collettiva è senz'altro meno rispondente alle aspettative del singolo, al sé individuale (in quanto elaborazione di un sé collettivo), in un certo senso più imprecisa. Questo perché le percezioni (discriminazioni percettive o *qualia*) del soggetto individuale sono differenti da quelle del soggetto collettivo. Entrambi i soggetti sono in divenire e necessitano di un continuo scambio regolato. Per questa ragione scrivere da soli è molto più facile e meno faticoso che scrivere insieme. Anzi scrivere insieme è doloroso nella misura in cui bisogna rinunciare ad avere sempre l'ultima parola e mediare, nella misura in cui la propria identità viene messa continuamente in discussione. Il singolo deve necessariamente affidare una parte dell'espressione ad altri; se cerca di controllare ogni cosa, soffoca il collettivo stesso, e si arroga un ruolo dominante che gli sarà puntualmente rinfacciato, anche quando gli altri si mostrano di fatto acquiescenti.

Essere esigenti è indispensabile, ma è facile trasformarsi in guide e, insensibilmente, addirittura in censori. Per questo è indispensabile avere ben presente il metodo come limite positivo, un limite anche *quantitativo* rispetto al tempo e alle energie che si possono impiegare in una scrittura. L'obiettivo del convivio tecnologico si può realizzare solo per mezzo di una pratica conviviale, che esclude *a priori* la spinta produttiva. Se vi sono grandi differenze di investimento personale in un progetto del genere, l'armonizzazione risulterà più complicata. Infatti in questi casi chi investe di più non può semplicemente fare di più e coprire le mancanze altrui, reali o presunte.

Questo per due ragioni analoghe ma opposte: innanzitutto, verso l'esterno, perché rischierebbe di mettere in ombra gli altri, impedendo di fatto l'autonomia diffusa. In secondo luogo, verso l'interno, perché rischierebbe di assumersi eccessive responsabilità, che poi per non diventare fonte di frustrazione (tipiche spie sono le lamentazioni del genere «faccio tutto io!» o «sono indispensabile!») dovrebbero trovare una forma di riconoscimento che gli altri non saranno disposti a offrire, per non squalificare il collettivo stesso e il loro apporto personale. Da un punto di vista ecologico, non sempre *fare di più* significa *fare meglio*: la collaborazione esige la continua rinegoziazione dei limiti e delle regole che definiscono tali limiti.

Il puro volontarismo è cieco e anzi spesso controproducente. Un sano e costruttivo sbilanciamento verso il caos e l'imprevisto creativo esige spesso dei passi indietro, per redistribuire le proprie energie a favore degli altri. Non per altruismo, ma per tattica. Da una parte, si deve evitare uno squilibrio eccessivo; ma dall'altro, si deve evitare anche l'appiattimento verso il basso, adeguandosi al ritmo di chi si mostra meno entusiasta e disponibile. Chi raffredda gli entusiasmi spesso tende a far passare un punto di vista conservatore, nel senso di noto e non utile al superamento delle difficoltà. L'entusiasmo dev'essere incoraggiato dalla fiducia, e la fiducia bilanciata

dalla capacità critica, cioè dalla riflessività. Gli sforzi reciproci devono essere intesi ad ampliare lo spazio autonomo senza far leva sul dovere e sul bisogno, ma sul piacere. In caso contrario, le frustazioni tenderanno ad avere il sopravvento.

Il desiderio di dominio personale si nutre del desiderio altrui di essere dominati, e viceversa. Per questo l'equilibrio dev'essere dinamico, pronto a usare le energie per nuove individuazioni, evitando l'insorgere di dinamiche egemoniche e la cristallizzazione di gerarchie. La stasi non si può superare senza fare appello al residuo caotico, allo sbilanciamento in avanti regolato dal metodo condiviso.

Bisogna porre un limite positivo anche al ritornare ossessivamente sul testo (sul collettivo stesso, che a volte deve sciogliersi per riconfigurarsi altrimenti o semplicemente perché ha esaurito la propria carica), quindi un limite *temporale.* Le teorie lisce, esposte in scritture prive di appigli e criticità, sono tanto belle quanto inutili. Sono soprammobili inutilizzabili e non strumenti utilizzabili. Per lasciar spazio all'autonomia del divenire è necessario rinunciare alla perfezione e rimanere al *realismo relativo* condizionato al qui e ora, alle tecniche attualmente disponibili. Il *labor limae* deve arrestarsi quando il tempo comincia ad attorcigliarsi su sé stesso e il piacere del gioco si esaurisce.

Altre questioni aperte riguardano soprattutto la portabilità della scrittura collaborativa. È chiaro che argomenti più tecnici si prestano meglio di altri a questo genere di scrittura, perché i vantaggi del gioco della ricerca sono immediatamente visibili, ma non è detto che discipline più umanistiche non possano giovarsene. Più dell'argomento conta forse la situazione, cioè il posizionamento reciproco dei singoli individui coinvolti e rispetto alle proprie competenze, ai propri desideri di ricerca comune, alle risorse disponibili o mobilitabili.

Ancora più delicata è la questione della portabilità rispetto a situazioni aziendali. Il *management* delle risorse umane è sempre più attento ai metodi di gestione creativa del conflitto a scopo di lucro. La scrittura collaborativa potrebbe facilmente essere cooptata per incanalare i desideri individuali in senso produttivo invece che conviviale. L'autonarrazione collettiva di manager e collaboratori d'ogni ordine e grado potrebbe forse apportare benefici a un'organizzazione aziendale, individuare problemi gestionali, contribuire a una migliore allocazione delle risorse, promuovere una gestione più orizzontale dell'organizzazione stessa. Ma non è questo il fine che giustifica le scritture conviviali.

Non si tratta di rifiutare qualsiasi compromesso in nome di una presunta purezza d'intenti, ma di tenere ben presente che i criteri economici di redditività produttiva non sono adeguati per rendere conto di questi processi. Ponendosi sul crinale del cambiamento, la scrittura conviviale cerca incessantemente la rivolta. Al limite, anche contro se stessa, nel momento in cui non fosse più in grado di prendersi per quello che è: un gioco appassionante e piacevole.

Bibliografia

Monografie

AA.VV. *La Révolution Surréaliste - Collection complete*, Jean-Michel Place éditeur, Paris, 1975.
Hannah Arendt, *Vita Activa*, Bompiani, Milano, 1994.
J.G. Ballard, «Which Way to inner space», *New Worlds*, London, 1962, tr. it. «Qual è la strada per lo spazio interno?», in J. G. Ballard, *Re/Search* Edizione italiana, ShaKe, Milano, 1994.
Michail Bakunin, *La libertà degli uguali*, a cura di Giampietro N. Berti, Elèuthera, Milano, 2000, pp. 81-82; free copyleft download http://www.eleuthera.it/files/materiali/Bakunin_Liberta_degli_uguali.pdf.
Albert-László Barabási, *Link. La scienza delle reti*, Einaudi, Torino, 2004.
Gregory Bateson, *Questo è un gioco*, Cortina, Milano.
John Battelle, *Google e gli altri. Come hanno trasformato la nostra cultura e riscritto le regole del business*, Cortina, Milano, 2006.
Murray Bookchin, *L'ecologia della libertà. Emergenza e dissoluzione della gerarchia.* Elèuthera, Milano, 1995.
André Breton, *Second Manifeste du Surréalisme,* Paris, Kra, 1929 (tr. it. in *Manifesti del Surrealismo*, Torino, Einaudi, 1966).
Philippe Breton, *Convaincre sans manipuler*, La Découverte, Paris, 2008.
Judith Butler, Ernesto Laclau, Slavoj Zizek, *Contingency, Hegemony, Universality: Contemporary Dialogues on the Left*, Verso, London & New York, 2000.
CAE, *Disobbedienza civile elettronica*, Castelvecchi, Roma, 1998.
CAE, *La peste in marcia,* Elèuthera, Milano, in corso di pubblicazione – free copyleft download.
CAE, *L'invasione molecolare*, Elèuthera, Milano, 2005 – free copyleft download http://www.eleuthera.it/files/materiali/CAE_invasione_molecolare_web.pdf
CAE, *Sabotaggio elettronico*, Castelvecchi, Roma, 1996.
Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine.* Bompiani, Milano, 2000.
Mario Cardona, *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue: una prospettiva glottodidattica*, Torino, Utet, 2001.
Cornelius Castoriadis, *La costituzione immaginaria della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 1974.
Cornelius Castoriadis, «Istituzione della società e religione» (1982), in *L'enigma del soggetto*, Dedalo, Bari, 1998.
Cornelius Castoriadis, *Finestra sul caos. Scritti su arte e società*, Elèuthera, Milano, 2007.
Morten H. Christiansen, Simon Kirby, *Language Evolution* ,(eds), Oxford University Press, Oxford, 2005.
Eduardo Colombo (cur.), *L'immaginario capovolto*, Elèuthera, Milano, 1987.
Beatriz da Costa, *Amateur Science. A threat after all?*, 2005, free download http://www.beatrizdacosta.net/files/Amateur%20Science,%20Threat.pdf
Richard F. Day, *Gramsci è morto. Dall'egemonia all'affinità*, Elèuthera, Milano, 2008.
Edward De Bono, *Sei cappelli per pensare. Manuale pratico per ragionare con creatività ed efficacia*, BUR, Milano, 2001.
Michel De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2005.
Arturo Di Corinto; Tommaso Tozzi, *Hacktivism. La libertà nelle maglie della rete*, Manifestolibri, Roma, 2002 free download http://www.hackerart.org/storia/hacktivism.htm
Barbara Duden, *Il corpo della donna come luogo pubblico. Sull'abuso del concetto di vita*, Bollati Boringhieri, Milano, 1994.
Gerald M. Edelman, *La seconda natura*, Cortina, Milano, 2007.
Gerald Edelman, Giulio Tononi, *Un Universo di coscienza*, Einaudi, Torino, 2000.
Paolo Ferri, *La scuola digitale*, Bruno Mondadori, Milano, 2008.
Paul K. Feyerabend, *Contro il metodo*, Feltrinelli, Milano, 2002.

Michel Foucault, *Le parole e le cose*, Rizzoli BUR, Milano, 1998.
Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano, 1980.
David Garcia, Geert Lovink, *The ABC of tactical media*, http://project.waag.org/tmn/abc.html (traduzione nostra).
Giulio Giorello, Simona Morini, *Harsanyi visto da Giulio Giorello e Simona Morini*, Luiss University Press, 2008.
Carlo Gubitosa, *Italian Crackdown*, Apogeo, Milano, 1999, online all'indirizzo http://www.olografix.org/gubi/estate/itacrack/itacrack.htm.
Pekka Himanem, Manuel Castells, Linus Torvalds, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli,Milano, 2001.
Douglas C. Hofstadter, *Anelli nell'io. Che cosa c'è al cuore della coscienza?*, Mondadori, Milano, 2008.
D. R. Hofstadter, Daniel C. Dennet, *L'io della mente*, Adelphi, Milano, 2001.
Max Horkeimer, Theodor W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino, 1997.
Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 1996[9].
Tomàs Ibanez, *Il libero pensiero. Elogio del relativismo*, Elèuthera, Milano, 2007.
Ivan Illich, *Descolarizzare la società*, Bruno Mondadori, Milano, 1983. Free download http://www.altraofficina.it/IvanIllich/Libri/Descolarizzare/descolarizzare.htm
Ivan Illich, *La convivialità. Una proposta libertaria per una politica dei limiti allo sviluppo*, Boroli Editore, 2005.
Ivan Illich, *Nella vigna del testo*, Cortina, Milano, 1994.
Ippolita, *Luci e Ombre di Google. Passato e futuro dell'industria dei metadati*, Feltrinelli, Milano, 2007 free copyleft download http://ippolita.net/google.
Ippolita, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Elèuthera, Milano, 2005 free copyleft download http://ippolita.net/onf
Stuart Kauffman, *Esplorazioni evolutive*, Einaudi, Torino, 2005.
Andrew Keen, *The cult of amateur. How Today's Internet Is Killing Our Culture*, New York, 2007.
Petr Kropotkin, *Scienza e anarchia*, a cura di Giampietro N. Berti, Elèuthera, Milano, 1998, pp. 149-180, free copyleft download http://eleuthera.it/files/materiali/Kropotkin_Scienza_e_anarchia.pdf.
Jean-Jacques Kupiec, Pierre Sonigo, *Ni dieu, ni gène*, Seuil, Paris, 2000.
Hans Jonas, *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*, Einaudi, Torino, 2002.
Celine Lafontaine, *L'empire cybernétique. Des machines à. penser à la pensée machine*, Seuil, 2004.
François Laplantine, *Identità e métissage*, Elèuthera, Milano, 2005.
François Laplantine, *Transatlantique: entre Europe et Amériques latines*, Payot, Paris, 1994.
Gruppo LASER, *Il Sapere liberato. Il movimento dell'open source e la ricerca scientifica*, Feltrinelli, Milano, 2005.
Bruno Latour, *Changer la societè, réfaire de la sociologie*, La Dècouverte, Paris, 2006.
Bruno Latour, *Il culto moderno dei fatticci*, Meltemi, Roma, 2005.
Bruno Latour, *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, Elèuthera, Milano, 1994.
Pierre Lèvy, *Collective Intelligence*, Basic Books, New York, 1995.
Pierre Lèvy, *Il Virtuale*, Cortina, Milano, 1996.
Geert Lovink, Florian Schneider, «Virtual World is Possible: From Tactical Media to Digital Multitudes», *Journal de l'Archipel des Revues*, Novembre 2003, from Multitudes website
Bruno Lussato, *Virus. Huit leçons sur la désinformation*, Syrtes, Paris, 2007, e il suo sito http://www.brunolussato.com
Gruppo M.A.R.C.U.S.E., *Miseria umana della pubblicità. Il nostro stile di vita sta uccidendo il mondo*, Elèuthera, Milano, 2006.
Humberto Maturana, *Emozioni e linguaggio in educazione e politica*, Elèuthera, Milano, 2006. Free download http://www.sectormatematica.cl/pedagogia/19%20Humberto%20Maturana%20-%20Emociones%20y%20Lenguaje%20en%20Educacion%20y%20Politica.pdf
Humberto Maturana, Francisco Varela, *Autopoiesi e Cognizione*, Marsilio, Padova, 1980.
Alberto Melucci, *Culture in gioco*, Il Saggiatore, Milano, 2000.

Jean-Claude Michéa, *Il vicolo cieco dell'economia*, Elèuthera, Milano, 2003.
Edgar Morin, *Educare gli educatori. Una riforma del pensiero per la democrazia cognitiva*, EdUP, 2002.
Loretta Napoleoni, Bee J. Ronald, *I numeri del terrore. Perché non dobbiamo avere paura*, Saggiatore, Milano, 2008.
Chaïm Perelman, Lucie Olbrecht-Tyteca, *Trattato dell'argomentazione*, Einaudi, Torino 1989.
Uwe Pörksen, *Plastikwörter : Die Sprache einer internationalen Diktatur*, Klett-Cotta, Stuttgart, 1988 (english translation: Uwe Pörksen, *Plastic Words. The Tyranny of a Modular Language*, Pennsylvania State University Press, 1995).
Ilya Prigogine, *Le leggi del caos*, Laterza, Roma-Bari, 2008 [1993], p. 29.
Ilya Prigogine, *Le strutture dissipative*, Sansoni, 1982.
Ilya Prigogine, Isabelle Stengers, *La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza*, Einaudi, Torino, 1999.
Entropia, in Thomas Pynchon, *Un lento apprendistato*, Einaudi, Torino, 2007.
Marcus Rediker, *Canaglie di tutto il mondo. L'epoca d'oro della pirateria*, Elèuthera, Milano, 2005.
Marshall Sahlins, *The Western Illusion of Human Nature*, Prickly Paradigm Press, Chicago, 2008.
Christian Salmon, *Storytelling*, La découverte, Paris, 2007.
Domenico Scavetta, *Le Metamorfosi Della Scrittura: Dal Testo All'ipertesto*, La nuova Italia, Firenze, 1992.
James C. Scott, *Il dominio e l'arte della resistenza. I verbali segreti dietro la storia ufficiale*, Elèuthera, Milano, 2006.
Larry Selinker, *Rediscovering interlanguage*. Longman, London,1992.
Beniamino Sidoti, *Scrivere insieme. Semiotica delle scritture collettive*, Università degli studi di Siena, Facoltà di Lettere e Filosofia,
Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione 2001-2002,
http://www.letteraturainterattiva.it/articoli/sidoti0.html.
Arturo Schwarz (ed.), «Il surrealista Homo Ludens», in *I surrealisti*, Milano, Mazzotta, 1989.
Steven Shapin e Simon Shaeffer, *Leviathan and the Air-Pump. Hobbes, Boyle, and the experimental life*; Princeton, N.J., Princeton University Press, 1985;1989.
Gilbert Simondon, *L'individuazione psichica e collettiva*, DeriveApprodi, Roma, 2006.
Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker* , Mondadori, Milano, 2004; versione originale inglese *The Hacker Crackdown*, http://www.mit.edu/hacker/hacker.html.
James Surowiecki, *La saggezza della folla*, Fusi Orari, Roma, 2007, p. 32.
Don Tapscott, Anthony D. Williams, *Wikinomics. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo,* Etas Libri, Torino, 2007.
Lev Vygotskij, *Pensiero e linguaggio. Ricerche psicologiche*, Roma-Bari, Laterza, 2001[9].
McKenzie Wark, *Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi*, Feltrinelli, Milano, 2005.
Ludwig Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus e Quaderni 1914-1916*, Einaudi, Torino, 2003.

Articoli

Laura Bovone, «Dai fatti ai «fatticci»: conoscenza scientifica e senso comune oggi», in *Studi di sociologia*, 2, 2008, pp. 137-157.
Ciro Cattuto, Vittorio Loreto, and Luciano Pietronero, « Semiotic dynamics and collaborative tagging », *PNAS* January 30, 2007 vol. 104 no. 5 1461–1464
http://www.pnas.org/content/104/5/1461.full.pdf+html.
Aaron J. Cohen et al., «The Global Burden of Disease Due to Outdoor Air Pollution», *Journal of Toxicology and Environmental Health*, Part A, 68:1–7, 2005, http://ehs.sph.berkeley.edu/krsmith/publications/2005%20pubs/Cohen%20et%20al%20JTEH%20GBD-OAP.pdf.
Stanislas Dehaene, Véronique Izard, Elizabeth Spelke, Pierre Pica «Log or Linear? Distinct Intuitions of the Number Scale in Western and Amazonian Indigene Cultures», *Science*, 30 May 2008:Vol.

320. no. 5880, pp. 1217 – 1220.
Barbara Duden, «Ivan Illich. Beyond Medical Nemesis (1976): The Search for Modernity's Disembodiment of "I" and "You"», in *Notes for a contribution at the Bremen Symposium «Ivan Illich zum Abschied»*, February 7-8, 2003, translated by Jan Lambertz, http://www.pudel.uni-bremen.de/pdf/Iv_tra_b.pdf
Andrew Flood, «Is primitivism realistic? An anarchist reply to John Zerzan and others», *http://anarkismo.net*, 1 dicembre 2005, http://struggle.ws/pdfs/andrew/primitivism.pdf
Richard Foreman, «THE PANCAKE PEOPLE, OR, "THE GODS ARE POUNDING MY HEAD"», edge.org, http://www.edge.org/3rd_culture/foreman05/foreman05_index.html.
Peter Galison, «Removing Knowledge», *Critical Inquirer*, 31, University of Chicago Press, Chicago, 2004, free download http://www.fas.harvard.edu/~hsdept/bios/docs/Removing%20Knowledge.pdf
Kevin Kelly, «Becoming a screen literate», *New York Times Magazine*, http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-future-t.html?_r=2&scp=6&sq=KEVIN%20KELLY&st=cse (tr. it. «Scemo chi legge», *Internazionale*).
Stephen D. Krashen, *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, University of Southern California, 1981, http://www.sdkrashen.com/SL_Acquisition_and_Learning/index.html
Kunzli N. et al., «Public health impact of outdoor and traffic-related air pollution: a European assessment», *Lancet*, 2000; 356: 795-801.
Jean-Jacques Kupiec, «A Darwinian theory for the origin of cellular differentiation», *Molecular and General Genetics MGG*, Springer Berlin / Heidelberg, 1997, 255, 2, pp. 201-208.
Mauro Garofalo, «Scienza e arte, incontri pericolosi», *Lo Straniero*, 96, giugno 2008, http://www.eleuthera.it/files/cae_lostraniero_20080612.pdf
Antoine Lutz, Lawrence L. Greischar, Nancy B. Rawlings, Matthieu Ricard, and Richard J. Davidson, «Long-term meditators self-induce high-amplitude gamma synchrony during mental practice », *PNAS*, November 16, 2004, vol. 101, no. 46, 16369 –16373, http://www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.0407401101/
Brian Martin, «Grassroots Science», in Sal Restivo (ed.), *Science, Technology, & Society: An Encyclopedia*, Oxford, Oxford University Press, 2005, pp. 175-181, http://www.uow.edu.au/arts/sts/bmartin/pubs/05Restivo.html.
Marco Maurizi, «Che cos'è l'antispecismo», *Liberazioni*, n° 4 febbraio 2008, http://www.liberazioni.org/liberazioni/articoli/MauriziM-06.htm
Marco Mazzara, Guy Van den Eede: «Ogm, problematiche analitiche e nuove tecnologie di rilevazione», *Atti del Convegno al Centro Congressi Milano*, 10 ottobre 2002.
Barry McMullin, «Some Remarks on Autocatalysis and Autopoiesis», Presented at the workshop *Closure: Emergent Organizations and their Dynamics*, May 3-5, 1999, University of Ghent, Belgium http://elm.eeng.dcu.ie/~alife/bmcm9901/html-multi/
Annamaria Monteverdi, «Critical Art Ensemble», *Digimag*, N 23, aprile 2007, http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=790
Jacob Nielsen, *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*, Alertbox, October 9, 2006, http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html
Piergiorgio Odifreddi, *Giochi pericolosi*, conferenza al Dipartimento di Matematica dell'Università di Torino, 23 Novembre 1995, http://www.vialattea.net/odifreddi/giochi.pdf.
http://www.phrack.org/issues.html?issue=7&id=3#article; in italiano su http://www.dvara.net/HK/mentoritalia.asp.
Phrack, 65, 18 aprile 2008, 13, http://www.phrack.com/issues.html?issue=65&id=13
Jim Ratliff, «A Folk Theorem Sampler», 1996, http://www.virtualperfection.com/gametheory/5.3.FolkTheoremSampler.1.0.pdf.
Snack Culture. La dieta mediale degli studenti universitari, http://www.lisp.formazione.unimib.it/numediabios/wp-content/uploads/2008/10/snack_culture.pdf

Licenza

Disclaimer – Licenza Creative Commons by-nc-sa 3.0
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/

Tu sei libero:
di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera di modificare quest'opera

Alle seguenti condizioni:
Attribuzione — Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.
Non commerciale — Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.
Condividi allo stesso modo — Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica o equivalente a questa.

Prendendo atto che:
Rinuncia — È possibile rinunciare a qualunque delle condizioni sopra descritte se ottieni l'autorizzazione dal detentore dei diritti.
Pubblico Dominio — Nel caso in cui l'opera o qualunque delle sue componenti siano nel pubblico dominio secondo la legge vigente, tale condizione non è in alcun modo modificata dalla licenza.
Altri Diritti — La licenza non ha effetto in nessun modo sui seguenti diritti:
Le eccezioni, libere utilizzazioni e le altre utilizzazioni consentite dalla legge sul diritto d'autore;
I diritti morali dell'autore;
Diritti che altre persone possono avere sia sull'opera stessa che su come l'opera viene utilizzata, come il diritto all'immagine o alla tutela dei dati personali.
Nota — Ogni volta che usi o distribuisci quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.